Nº85 $ 4,90 / URUGUAY $ 35.- / PARAGUAY G 7.800.- / Chile $ 1.600.- / BOLIVIA $ 14 / PERU $ 10 / ISSN 0328-4212

112 PAGINAS

PC users

LA COMPUTACION QUE ENTIENDEN TODOS



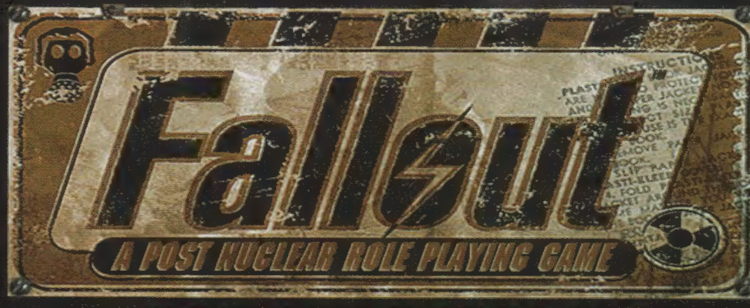
PC JUEGOS

NOTA DE TAPA
STAR WARS REBELLION

DOG DAY · IGNITION · RED BARON 2 · WING COMMANDER PROPHECY

LAS SOLUCIONES COMPLETAS DEL FALLOUT





"Mejor Juego de Rol del Año"
Computer Gaming World



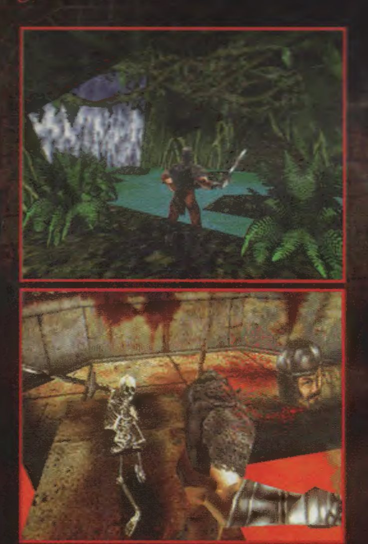


Nuestra existencia... un refugio subterráneo convertido en hogar definitivo de 1000 personas, luego del holocausto nuclear. Han pasado casi 80 años y todavía no tenemos idea de lo que pasa allí afuera. Por supuesto, hemos enviado exploradores voluntarios, pero ninguno a regresado... Ahora nuestro reciclador de agua ha fallado. El racionamiento ya empezó, pero alguien debe salir en búsqueda del microchip de repuesto y de otros sobrevivientes. Lo hemos echado a la suerte, Adivina quién fué el elegido?...

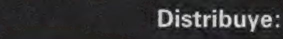
DIE BY THE SWORD

Aventúrate en la siniestra fortaleza subterránea para rescatar al amor de tu vida de un terrorífico sacrificio ritual. En el rol del aventurero Enric, ábrete paso entre hordas de inteligentes y audaces enemigos.

"Mejor que Tomb Raider en casi todos los aspectos"
NEXT GENERATION



Entabla un salvaje combate contra los Kobolds, contra los Orcos e incluso contra un pulpo gigante mientras exploras peligrosas minas ocultas, escapas de lava incandescente y navegas por traicioneros ríos subterráneos. Pon toda tu fuerza, destreza e ingenio al límite y prepárate para la más fantástica aventura guerrera de tu vida.





Distribuye:



San Luis 3065 - (1186) - Cap. Fed.
Tel/Fax:962-7263
www.edusoft.com.ar



MP Ediciones S.A.

GERENCIA GENERAL	Miguel M. Iglesias José Levy
GERENCIA COMERCIAL	Pablo Montes de Oca
DIRECCION EDITORIAL	Miguel Lederkremer
DIRECCION DE ARTE	Frank Sozzani
GERENCIA DE PUBLICIDAD	Roberto Schaposchnik
JEFE DE PRODUCCION	Juan Carlos Cohen
JEFE DE DISTRIBUCION	Gustavo Carballeiro

PC users

JEFE DE REDACCION	Fernando M. Casale
REDACTOR	Miguel Angel Simonetti
COLABORADORES	Juan Carlos Asinsten Adriana Cruz Nicolás Di Candia Ricardo Goldberger Gustavo Katcheroff Pablo Katcheroff Luvio Gabriel Pleszowski Claudio Sánchez Paula Sibilia Gustavo Van Den Dooren Ernesto José Virgili Lionel Zajdweber
JEFE DE ARTE	Javier E. Miller
DIAGRAMADORA	Karina V. Jerković

PC JUEGOS

JEFE DE REDACCION	Sergio Claudio Michini
COLABORADORES	Adrián del Rossi Adrián Ellis Fabián Rossi Juan Manuel Spera Gustavo Tamashiro Rafael Vázquez
JEFA DE ARTE	Alejandra De Luca
DIAGRAMADOR	Julio Jiménez
ARMADOR	Guillermo Rodríguez
CORRECTOR	Mario Gruskoin
TRATAMIENTO DE IMAGENES	Jorge F. Rosenvolt
DIAGRAMACION DE AVISOS	Eduardo R.Lanfranchi Nora Andrea Ghirlanda
PRODUCCION PUBLICITARIA	Marcelo Vidal

DISTRIBUIDORES:

Capital: Distribuidora Carlos Cancellaro e Hijos S.H. Gutemberg 3258 1er piso - Tel:301-4942.
Interior: D.I.S.A. - Pte. Luis Saenz Peña 1836.
Bolivia: D.I.S.A.
Chile: Distribuidora Molino S.A. - Abtao 574 - Santiago.
Paraguay: H.C.M., Distribuidora de Morinigo H.C. 14 de Mayo 282 2° - Asunción.
Perú: Distribuidora Bolivariana S.A. - Av. Rep. de Panamá 3831/37 - San Isidro - Lima.
Uruguay: Espert S.R.L. - Cerrito 701 - Montevideo

ASESOR LEGAL Dr. Marcelo Casanovas

Publicación asociada al Instituto Verificador de Circulaciones

IVC

Tirada de esta edic.	:	24.000 ejemp.
Venta neta Nov'97	:	19.145 ejemp.
Distribución gratuita	:	1.500 ejemp.

Después de las demoras habituales, llegó -¿al fin?- Windows 98. Las novedades más destacables: el sistema de archivos FAT32 (usado ya en Windows 95 OSR2), el Internet Explorer incorporado, varios utilitarios para el mantenimiento del sistema, un lenguaje de scripting, y soporte para todas las nuevas tecnologías que aparecieron últimamente.



Es obvio que la numeración de las versiones que utiliza ahora Microsoft en sus programas persigue un objetivo puramente comercial: el usuario no puede distinguir entre una actualización menor y una mejora sustancial. En este caso, Windows 98 es, en realidad, Windows 4.1. Pasar de Windows 95 a 98 no representa el salto que significó en su momento actualizar Windows 3.1. ¿Cambios profundos o simple cosmética? Es la pregunta que trataremos de responder en la nota de tapa de este mes.

Muchos de ustedes habrán escuchado ya lo que le sucedió a Bill Gates durante una presentación de Windows 98 ante ejecutivos en Estados Unidos: ¡Se le colgó la máquina! Lo único que atinó a decir Bill ante una situación tan embarazosa fue "Mientras todos dependemos tanto de la tecnología, ésta no siempre funciona". Más allá de la anécdota, esperemos que el traspié sufrido por el presidente de Microsoft no sea un mal augurio... Con el tiempo lo sabremos.

Les cuento que el CD que acompañará a nuestra próxima edición extra estará dedicado al Mundial de Francia 98, por supuesto, sin descuidar nuestro material habitual.
¡Que lo aprovechen!

Fernando Casale
fcasale@mponline.com.ar

PC Users y **PC Juegos**, revistas mensuales publicadas por **MP Ediciones S.A.**, editora de **COMPUMAGAZINE**, **Aprendiendo PC**, organizadora de **Computación 98 Buenos Aires - Córdoba** y coorganizadora de las **II Jornadas de Informática Educativa, JIE 98. Moreno 2062, 1094, Capital Federal, Argentina. Tel.: 954-1884. Fax: 954-1791. E-mail: pcusers@mponline.com.ar**. Registro de la Propiedad Intelectual Nº 669147. ISSN 0328-4212. Impresa en Argentina, en IPESA, Magallanes 1315, Capital. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. **MAYO de 1998**.



Casa Central:
Av. Rivadavia 2428
(1034) Cap. Fed.
Tel.: 952-8001 - Fax: 951-9958

Sucursal Microcentro:
Florida 537 - Loc. 382 PB
Gal. Jardín (1005) Cap. Fed.
Tel.: 325-0610 - 322-0132

Sucursal Tribunales:
Paraná 481/83
(1017) Cap. Fed.
Tel.: 373-1355/1248

Sucursal Merlo:
Libertador 549 (1722)
Tel.: (020) 859337/
859397 - Fax: (020) 859398

Sucursal Morón:
9 de Julio 141
(1410) Morón
Tel.: 629-6720

Sucursal Ituzaingo:
Av. Rivadavia 21300
(1714) Ituzaingo
Tel.: 661-9000

Cada vez más cerca suyo.

Internet: www.compushow.com.ar
e-mail: info@compushow.com.ar



PC Cillin '97
La solución antivirus automática para Windows eInternet. Detecta y elimina todos los virus macro word. Actualizaciones inmediatas del producto gratis por un año.

OFERTAS Y NOVEDADES













JUEGOS DIDACTICOS
ENCICLOPEDIAS
DISEÑO



UTILITARIOS
CLIPARTS
TRADUCTORES



Y MUCHO MAS!

CompuShow

La mejor elección

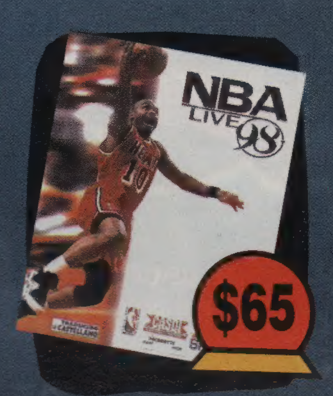
Precios contado efectivo ó 1 pago con tarjeta mencionando este aviso.

$79

WING COMMANDER PROPHECY
Simulación de combate espacial, con más de 50 misiones para cumplir, más naves, más armas, más enemigos y más diversión



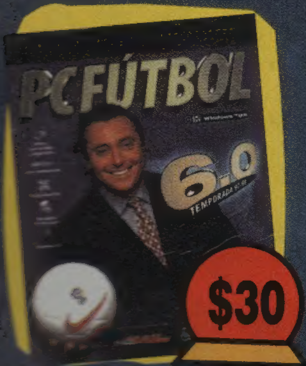
MORTAL KOMBAT TRILOGY
La última versión para PC con más de 32 personajes, más 5 ocultos, el mejor juego de lucha.



NBA'98
Sólo para fanáticos de la NBA. Más gráficos, más opiniones, más movimientos,más de todo.



F22 - AIR DOMINANCER FIGHTER
Vuela, comanda, domina, derriba. Un simulador usado por las fuerzas de la OTAN. Realismo increible y gráficos 3D



PC FUTBOL 6.0 ESPAÑOL
El manager más esperado con más novedades, más realismo, más futbol, además con una revista color.



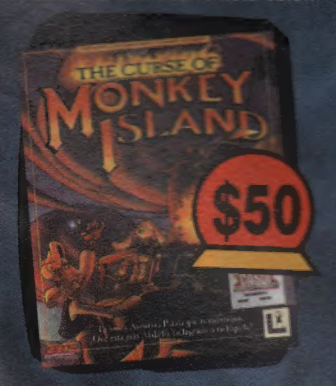
PANZER GENERAL 2
Recrea las batallas de la Segunda guerra Mundial. Varios jugadores, Juego de estrategia histórica.



FIFA '98
172 equipos para elegir. y jugás las eliminatorias rumbo a Francia'98



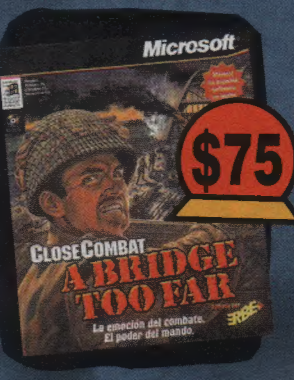
LONGBOW 2
Pilotea el mejor helicóptero del mundo, super realista,no sólo pilotea el apache sino dos modelos mas en misiones casi reales, soporte para 3DFX



MONKEY ISLAND 3
La continuación más esperada de aventuras gráficas, calidad de cine en animación, gráficos en 640x480,una inagotable fuente de sana diversión.



FLIGHT SIMULATOR '98
Extraordinario simulador de vuelo para PC, con más de 3000 aero-puertos, más ciudades, y con el agregado de un helicóptero Bell para volar



CLOSE COMBAT II
Ya llegó la continuación del mejor juego de estrategia de guerra.



NUCLEAR STRIKE
Escenarios 3D en este espectacular simulador de helicópteros.

PC users

LA COMPUTACION QUE ENTIENDEN TODOS

año IX - número 85



PROGRAMAS PARA PC SHAREWARE

EDUCATIVOS, UTILITARIOS, ADMINISTRATIVOS, GRAFICADORES, JUEGOS, MUSICA, TECNICOS, CONDICIONADOS Y MUCHOS MAS.

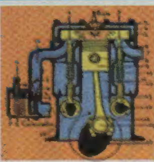




EN CASTELLANO







TECNICA Educativo científico con gráficos.

TUTORWIN Manual y curso de Windows

ELECTRONICA Curso de componentes.

PAINTOOL Dibujo y diseño gráfico.



ACPLUS Administra consorcios.

MEDICA2 Biblioteca visual del cuerpo



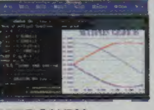
VIDA Reino vegetal y animal.

LYN Educativo de números.

BANCOS Controla cuenta bancaria.**New**
LA TIERRA Historia de nuestro planeta
LITIS 2.0 Organizac. e informac. Juridica.
Ded.Vel. Aprenda y ejercite tipeo al tacto.
MAPAS DEL MUNDO 118 paises . 2Dsk
ASTROKAL Cálculo de carta natal.
CASTELLANO Diccionario 30.000 pal. 2D

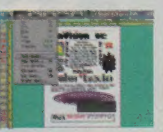
TEST GRAFOLOGICO y test del árbol.
TODOPC Enseña a usar la PC.
MULTIVA 3.20 Libro IVA Compras/ventas.
MULTISUE 3.0 Liquidación de Sueldos
TRADUCTOR INGLS/CASTELLANO
MEDICIN y otras Especialidades Médicas
FISICA1 Curso fisica nivel secundario.

INGLES



MERCURY Resuelve ecuaciones..

NEOPAINT 3.2 Diseño ,dibujo y letras.



ENVISION PUBL. Autoedición texto y gráfico

RACHEL´S Vestí y pintá los muñecos



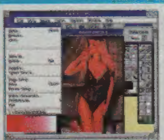


DRAFT CHOICE Dibujo y CAD profesional.

PC-FASTYPE Aprenda tipeo al tacto.

NEOSHOW Crea y anima presentaciones.
ASTRO v2.86 Astrologia y carta natal.
FUNNY FACE II Dibujo y pintura de caras.
SYSCHEK v2.42 Testeo total de PC.
KWIKSTAT Analisa gráf. estadistica 2Dsk
PORNOSOFT Animaciones pornográficas.
MAGIC Sistema de menú con íconos.

WINDOWS



PAINT SHOP P v4.14 Edición de fotos 3D **W95**

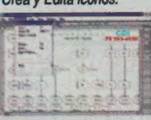
TOPDRAW v3.10 Diseño grafico





AX-ICON Crea y Edita iconos.

TYPEPLUS Crea LOGOTIPOS.





CHARTIST 1.7 Diagramas de flujo.

VIRTUAL Diseño de interiores.

FPROT 3.0 Nueva versión para W95 3dsk
PKZIP 2.5 Nueva versión del compactador.
POSTER Para hacer carteles de todo tipo.
ROCKFOR 4.0 Diseño de tarjetas. **W95**
FORMPOWER Diseño de formularios 2Dsk
MS650 Secuenciador para MIDI.
DESINSTALA Para desinstalar programas.

Y MILES DE PROGRAMAS MAS - CONSULTE NUESTRO CATALOGO

CD-ROM

PRONTO FAX
PRECIOS y NOVEDADES al 954-0545 y marque en modo tono codigo 4002

ENVIAMOS A CAPITAL FED.
COMPRE DESDE SU CASA ENTREGAMOS EN 24HS. POR $4.- O GRATIS CON SU COMPRA SUPERIOR A $60.- CONSULTE

ACEPTAMOS TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO







ADEMAS DE BORDES, TEXTURAS Y MARCOS PARA RECUADROS



¡ INCLUYE LIBRO CON CATALOGO DE LETRAS IMPRESO !!!!

ULTRA
$24.-
LOS 109 MEJORES JUEGOS PARA D.O.S EN UN CD

CON INSTRUCCIONES DE INSTALACION EN CASTELLANO



EN JPG Y CON CONVERSOR GRAFICO A 30 OTROS FORMATOS BMP, GIF, PCX,TIF, ETC.

IMPORTANTES DESCUENTOS A COMERCIANTES - CONSULTENOS

AHORA TAMBIEN

Callback

Ahorre hasta un 80% en sus llamadas internacionales

REABRIMOS BELGRANO
CABILDO 2040
L.63 PB Capital
TE 784-2219



ESMERALDA 470
(1007) Capital
TE 393-4020

NAVEGE POR INTERNET
EN NUESTRO LOCAL por $8.- la hora

ADQUIERA NUESTRO CATALOGO DE SHAREWARE Y CD-ROM $1.-

• Gasto de ENVIO AL INTERIOR $4.- ó PAGO CONTRAREEMBOLSO EN DESTINO $8.- FAX 394-8895 E-Mail CDI@SION.COM

Windo[ws 98] ¿la panacea, ...

Bueeno... ahora que le agarramos la mano al menú Inicio, el escritorio, los nombres largos y todo eso, parece que se viene un nuevo Windows. Y al igual que con la mayoría de las actualizaciones, las preguntas se caen de maduras: ¿es un nuevo sistema operativo, o sólo maquillaje? ¿vale la pena actualizarnos? Nuestro especialista ya tiene semanas de trabajo sobre Windows 98, y aquí compartirá el fruto de sus experiencias.

Ricardo Goldberger
ricardog@mponline.com.ar

con las colaboraciones especiales de:
Gustavo Van Den Dooren • gustavo@mponline.com.ar
Gabriel Pleszowski • eltren@mponline.com.ar
Ernesto José Virgili • evirgili@infovia.com.ar



Recién después de tres semanas de haberlo instalado y trabajado como lo hago habitualmente, se me colgó". Esa fue la primer reflexión que se me ocurrió cuando me preguntaron qué me parecía Windows 98. De todas formas, y para ser sinceros, la causa del "cuelgue" fue más bien una típica falla de versión beta.

Cuando nuestro benemérito Jefe de Redacción –después de salir de la peluquería– me pidió una nota sobre Windows 98, me pregunté qué es lo primero que me llamó la atención, y ahí fue cuando noté que su estabilidad, a pesar de ser una versión beta, ya era mucho mayor que la del Windows 95 OSR 2 que tenía anteriormente (y que es más estable aún que el Windows 95 original).

Lo mismo

La siguiente pregunta obligada es si Windows 98 se trata de un nuevo sistema operativo o es sólo un Windows 95 mejorado. Este es el interrogante que vamos a tratar de despejar en esta nota.

Antes de comenzar con la evaluación propiamente dicha, déjenme contarles que vamos a hablar de lo que Microsoft conoce técnicamente como Windows 98 4.10 *build* 1650, también llamada *beta 3 spanish language version*. Observe que si Windows 95 era 4.00 y Windows 98 es 4.1, ya tenemos una pauta de hacia dónde nos dirigimos.

Finalmente, digamos que la instalación fue un suspiro. Luego de arrancar el programa de instalación, la nueva pantalla, semejante a una página web, nos fue contando tanto los pasos de la instalación como el tiempo que nos llevaba. Hay que reconocer que el tiempo que nos dijo el programa fue más preciso que aquél "30 a 60 minutos" de la instalación de Windows 95, que siempre terminaba siendo el doble.

Por otra parte, además de reconocernos todo el soft instalado (incluidos los drivers de hard, que hasta ahora funcionan bien), nos conservó la configuración sin ningún cambio perceptible.

Mejorado

La primera impresión que da el producto es algo así como "divertida". Por lo menos no se me ocurre otra palabra mejor para definirla. Windows 98 está lleno de animaciones, desde la apertura y cierre de ventanas hasta el


ows 98...
o más de lo mísmo?

despliegue oblicuo de los menúes y el sube y baja de los campos desplegables. Después de cierto tiempo, a algunos puede terminar resultándoles fastidioso.

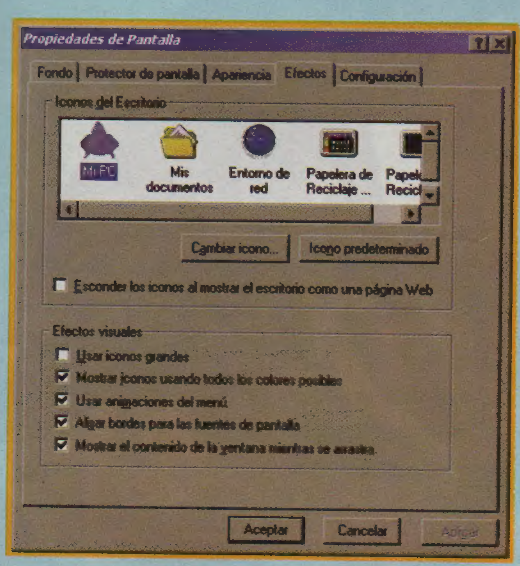
Afortunadamente, la hoja de propiedades de pantalla tiene ahora un índice llamado **Efectos** que nos permite, si molestan, deshabilitar las animaciones. Al ingresar en este índice descubrimos, además, que muchas de las características de **Plus!** están ahora incorporadas a Windows 98. Así, se pueden usar íconos de alta resolución, activar el *antialias* de las fuentes de pantalla, habilitar el arrastre del contenido de la ventana y cambiar los íconos de sistema (Mi PC, Papelera de Reciclaje, etc.).

Ya que estamos en la hoja de propiedades de pantalla, digamos que en **Apariencia** ahora se pueden elegir dos colores para las barras de título, de modo de establecer un esfumado entre ambos. Y la configuración tanto de las propiedades avanzadas de video (controlador, monitor, plaqueta, etc.) como de energía son ahora cajas de diálogo más completas y complejas.

Con respecto a los menúes y cajas de diálogo, las de **Abrir** tienen un asa en la esquina inferior derecha que les permite cambiar de tamaño como una ventana común. Los ítems de los menúes de la barra, en lugar de seleccionarse por medio de inversión de colores, ahora adoptan la forma de botones. Cualquier aplicación que utilice las bibliotecas de objetos de Windows usará el mismo tipo de menúes.

Quienes posean Internet Explorer 4.0 verán una interfase familiar, en donde los botones aparecen como tales sólo cuando el puntero del mouse pasa por encima de ellos; los objetos (archivos y carpetas) se pueden configurar para que se activen con un solo clic, como si fuesen links de una página web.

La **Barra de Tareas** posee ahora varios añadidos, entre ellos las barras de direcciones y de inicio rápido, con botones que invocan aplicaciones o accesorios. Esas barras de herramientas se pueden quitar de su lugar y hacerse flotantes. Las opciones de configuración son varias y usted puede



El índice Efectos de la hoja de propiedades de pantalla es semejante al índice Plus! que se creaba al instalar ese accesorio. Observe el degradé de la barra de títulos propio de Windows 98.

Si crea una barra de herramientas en la Barra de Tareas y la arrastra hacia el Escritorio, puede convertirla en una barra de útiles. Arrastre luego un ejecutable o Acceso Directo para agregarle botones.

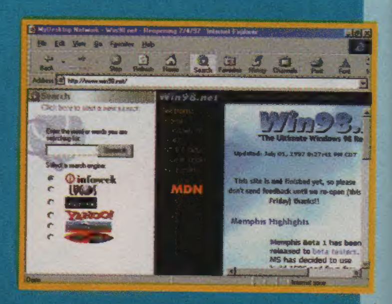


Windows 98 e Internet Explorer 4.0

Usted seguramente está enterado de que Microsoft ha sido demandada por el Departamento de Justicia (DOJ) de los Estados Unidos por presuntas prácticas monopólicas. El tema central gira alrededor de Internet Explorer 4.0 y su inserción tan profunda en el sistema operativo.

Para el DOJ, obligar a los compradores y distribuidores a incluir a Internet Explorer 4.0 en las máquinas con Windows es una práctica monopólica; Netscape, agradecida. Microsoft, por su parte, alega que Internet Explorer 4.0 es fácil de desinstalar y que el usuario no está obligado a adquirir Internet Explorer 4.0 el que, por otra parte, es gratis. Y en lo que a Windows 98 se refiere, no existen dos productos separados, sino que Windows 98 ofrece, además de mejoras en la interfase, capacidad de *browsing* de Internet, un agregado tan lícito como un procesador de textos o un programa de dibujo.

En Windows 98 uno no se da cuenta si Windows e Internet Explorer son dos productos separados. Cuando usted instala Windows tiene la opción de agregar tanto a Wordpad como a FrontPage Express, a Outlook Express como a Paint. Por otra parte, en la hoja de Propiedades de Sistema, donde suele aparecer el número de serie de Internet Explorer 4.0 cuando lo instala sobre Windows 95, no figura ninguna referencia al producto.



Sin embargo, cuando usted se conecta al sitio de actualización de componentes de Internet Explorer 4.0 que Microsoft posee en Internet, éste reconoce a Windows 98 como Internet Explorer 4.01.

La polémica sigue abierta y desde la beta hasta el producto final todavía hay tiempo para cambiar algunas cosas.

MICROLOOK
COMPUTERSTORE

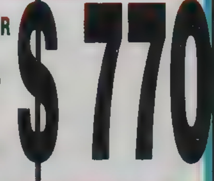


10 AÑOS EN EL GREMIO
MARCAN NUESTRO LIDERAZGO

¡¡¡ QUE BUENOS PRECIOS... !!!

¡¡ SUPEROFERTON !!
MULTIMEDIA
INTELPENTIUM 166 MHz MMX
MOTHER TRITON IV

MINITOWER - TEC. - 16 Mb RAM "EDO" 72 PIN - 512 CACHE BURSPIPELINE - FUN COOLER - FLOPPY 3½ 1.44 Mb NEC - MONITOR SVGA COLOR SYNCMASTER 14" .28 NE - DISCO RIGIDO 1.7 Gb FAST ATA 2 - MULTIFUNCION IDE 4 SALIDAS 64 BITS P/4 HDD O/B, PARALELA PRINTER, SERIAL - FLASH BIOS PLACA VIDEO 1024 PCI AMPLIABLE A 2 Mb C/MPEG - MOUSE
CON KIT MULTIMEDIA 24X: PLACA SONIDO 16 BITS 3 D + CD 24X + PARLANTES



DIFERENCIAS

P-200 MMX	P-233 MMX	HDD 2,5
$ 40	$ 120	$ 20

Pentium II INTEL Boxed
233 Mhz MMX - Multimedia 24 X

MotherBoard QDI INTEL V440 LX c/AGP
Cache 512 on Board
32 Mb DIMM SDRAM 10 ns
HDD 4,3 Gb UDMA
Video 64 bit 3D MPEG c/2 Mb
Gabinete Medium Tower ATX
Floppy 3½ NEC
CD 24 Xc/ controles en el Frente
Sound Blaster 16 Compat. 3D MMX
Parlantes
Mouse 3 Botones
Teclado BTC Win'95
SVGA Color 14" 0.28 NE MPR2



Dif. PENT. II 266...$ 170

MULTIMEDIA

CD ROM 8x	$ 68	Placa "S. B." AWE 32 Full	$ 220
CD ROM 24x	$ 85	Placa "S. B." AWE 64	$ 120
Placa Sonido 16 Bit	$ [illegible]	Placa "S. B." AWE 64 GOLD	$ 280
CD ROM [illegible]			$ 100
[illegible]			$ [illegible]
[illegible]			$ [illegible]
[illegible]			$ [illegible]
[illegible]			$ [illegible]
COPIADORA [illegible]			$ [illegible]

Hard Disk IDE

2.1 Gb...$ 160
2.5 Gb...$ 170
3.5 Gb...$ 210
4.5 Gb...$ 240
6.4 Gb...$ 320

ACCESORIOS

SCANNER GENIUS 4800 SP2X	$ 255
Scanner 4800 Pag. Comp. OpticPro 4830P	$ 160
Scanner GENIUS 4800 dpi Pag. Comp.	$ 190
ZIP I/O MEGA EXTERNO 100 Mb	$ 200
JAZZ IOMEGA INTERNO 1 Gb	$ 430
JAZZ IOMEGA EXTERNO 1 Gb	$ 530
DISCO 1 Gb PARA JAZZ	$ 130
Placa Video Diamond Stealth 64	$ 59
Placa VGA	$ 25
Placa Video Diamond 3D 2 Mb	$ 100
Placa MONSTER 3D 4 Mb c/Caja	$ 290
UPS 15 MINUTOS	$ 120
ESTABILIZADOR 500 W	$ 30
CD VIRGEN CON CAJA	$ 3,5

MEMORIAS

SIMM 4x72 Mb.....$ 16
SIMM 8x72 Mb.....$ 21
SIMM 16x72 Mb...$ 40
SIMM 32x72 Mb...$ 75
DIMM 32 Mb........$ 95

MONITORES

VIEWSONIC 14' E41	$ 270
VIEWSONIC 15' E51	$ 370
VIEWSONIC 17' E71	$ 690
AOC 17' .28 NE	$ 670
SYNC 15" DIGITAL	$ 300
SYNMASTER .28 NE	$ 200
SYNCMASTER 3 Samsung NE.	$ 275
SAMSUNG 700B 17"	$ 880

MODEM - FAX

14400	$ 40
33600 C/Voice	$ 60
US ROBOTIC Interno 33,6	$ 125
US ROBOTIC EXTERNO 28,8=>33,6	$ 190
MOTOROLA 56 Kb INTERNO	$ 150
MOTOROLA 56 Kb EXTERNO	$ 170
SOUND BLASTER MODEM FLSH 56 K.	$ 220

PRINTERS

HP 692 C c/Kit Fotografico	$ 350
HP 670 C	$ 275
HP 870 C	$ [illegible]
HP 5 L LASER	$ 590
EPSON STYLUS 400	$ [illegible]
EPSON STYLUS [illegible]	$ [illegible]
EPSON STYLUS 800	$ [illegible]

MOTHER con MICROS

486 DX2-66	$ 85	Pen. INTEL166 + Mother	$ 200
486 DX4-100	$ 99	P-INTEL 166 MMX/Mother	$ 220
PENTIUM 75 + Mother	$ 155	Pen. INTEL200 + Mother	$ 265
Pentium 100 + Mother	$ 175	P-INTEL 200 MMX/Mother	$ 270
Pen. INTEL133 + Mother	$ 195	P-INTEL 233 MMX/Mother	$ 310

PRECIOS FINALES IVA INCLUIDO - RETIRA YA !!! - GARANTIA 2 AÑOS

Av. SANTA FE 2653 Loc. 28/30

HORARIO: Lun. a Vier. 10 a 20 Hs.
Sab. de 10 a 16 Hs.
¡¡¡ LLAMENOS !!!

☎ 825-4488
LINEAS ROTATIVAS

crear barras de botones, semejantes a las de la Barra de Acceso Directo de Office (o de tantos otros programas) y dejarlas sobre el Escritorio. También puede hacer clic en un botón para abrir una ventana y nuevamente clic en el mismo botón para cerrarla.

El **Escritorio**, a su vez, puede convertirse en una página web en la que conviven otras páginas, objetos activos como *applets* Java y GIFs animados, entre otras cosas.

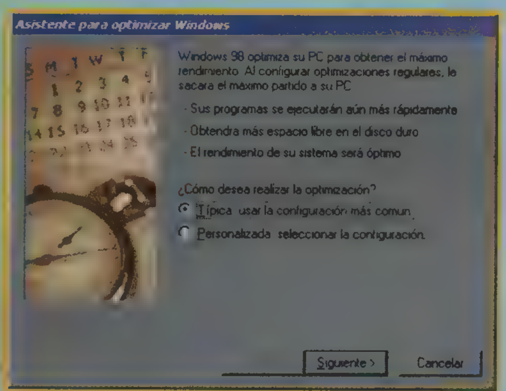
El **Explorador** y las ventanas de carpeta pueden personalizarse, adquiriendo la capacidad de transformarse en páginas web o, simplemente, tener un gráfico o imagen de fondo, con distintos colores de letras.

Los accesorios también tienen lo suyo. **ScanDisk** no ofrece mejoras pero sí lo hace **Defrag**, que ahora incluye la opción de acomodar los programas más utilizados de modo de acelerar su carga.

WordPad todavía no puede justificar ambos márgenes ni insertar encabezados y pies de páginas, pero ahora lee archivos de Word 97. Asimismo, **Paint** ahora es capaz de trabajar con archivos JPG y GIF. **Vista rápida** también se actualizó y, además de los documentos versión 97, puede mostrar archivos HTML.

Nuevo

Windows 98 tiene novedades en dos lugares especialmente: entre los Accesorios y "bajo el capot". En otras palabras, hay *applets* totalmente renovadas (si no nuevas), y mejoras en las **tecnologías subyacentes**. Dejemos este último término al recuadro **¿Quería algo más técnico?** y hablemos del primero.



El asistente para optimizar Windows es una aplicación que utiliza varios accesorios en secuencia programable para extraer lo mejor de sí mismo.

El **Acceso Telefónico a Redes** ahora incorpora el **multienlace**, una tecnología que permite utilizar varios módems con varias líneas telefónicas para enviar la misma información dividida en fragmentos; el resultado final es una mejora sustancial en la velocidad de intercambio de datos. Tanto el multienlace como PPTP (ver recuadro **¿Quería algo más técnico?**) pueden agregarse actualmente a Windows 95 bajándolos desde Internet **Dial-Up Networking 1.2** (**www.microsoft.com/msdownload**).

Hablamos más arriba del control de energía: Windows 98 lo trae **totalmente renovado**. Es capaz de establecer distintos **perfiles de consumo de energía** según el equipo en cuestión sea una computadora de escritorio, una *notebook* o esté conectada a una red. Si la máquina en sí lo soporta, Windows toma el control del monitor, el disco rígido y cualquier otro dispositivo que permita control de consumo.

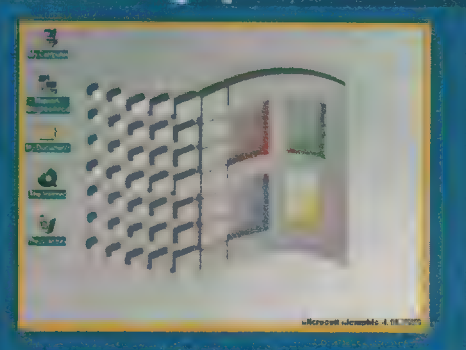
Entre los accesorios nuevos se destaca la **Optimización de Windows.** Esta central de control programa el arranque automático de ScanDisk, Defrag y el **Liberador de espacio en disco**, a fin de mantener el equipo en las mejores condiciones de funcionamiento. Este último accesorio, el **liberador**, hace un escaneo del disco a fin de encontrar archivos temporarios, innecesarios o no accedidos en el último tiempo y puede, si uno se lo permite, eliminarlos.

Otro accesorio nuevo es el **Comprobador de archivos de sistema** (juro que las traducciones no las hice yo). Este utilitario verifica el estado de los archivos DLL, VXD, OCX, EXE, etc., que forman parte del núcleo de Windows. Usted puede configurarlo, además, para que verifique el estado de otros tipos de archivos.

Uno de los accesorios más reclamados es el **Convertidor a FAT 32**. Este nuevo sistema de archivos (que ya había aparecido en Windows 95 OSR 2), permite el mejor aprovechamiento del espacio en disco utilizando *clusters* de menor tamaño que los que requiere FAT normal (o FAT 16). Este convertidor que viene con Windows 98 trabaja en dos pasos: primero verifica que no exista en el disco rígido ninguna aplicación que se vea perjudicada por el uso de FAT 32. Luego, convierte toda la partición elegida –si hay más de una– sin necesidad de formatear el disco ni tener que reinstalar los programas.

Otra prestación largamente reclamada por los usuarios es la capacidad de crear archivos de comandos, semejantes a los BAT, pero que sean útiles bajo Windows. En Windows 98 aparece **Windows Scripting**

Betas y Previews



En Internet se está distribuyendo una versión de Windows 98 llamada *Preview*. Tal como sucedió con Windows 95, esta versión Preview es sólo una beta (la 3) con el agregado de alguna documentación de actualización y demos de otros productos. Al momento del cierre de esta edición no existía un Preview en castellano.

Host. Basado en *Visual Basic Scripting* (la versión de VB que se usa en las páginas Web), WSH aparece como un complejo lenguaje de manejo de eventos. La sencillez de los BAT se potencia frente a la complejidad de WSH y no será fácil de usar, pero es un avance.

Finalmente, tres accesorios nuevos y mejorados al mismo tiempo son: Backup, MSInfo y Dr.Watson.

La nueva versión de **Backup** (esta vez en colaboración con Seagate) además de ofrecer más opciones, puede almacenar y restaurar el **Registro** de Windows. Al soporte de muchos más dispositivos de almacenamiento, hay que añadirle asistentes que facilitan la tarea. Sin embargo, se extraña la capacidad de agendar un backup automático que la versión completa de Seagate seguramente tiene.

MSInfo (Microsoft Información de Sistema) originalmente venía con las aplicaciones del paquete Office o Publisher. Ahora no sólo se incorpora a Windows sino que aumenta sus prestaciones. Se puede elegir entre información básica y avanzada y se hace un recuento de todos los componentes instalados, los que están corriendo en este momento, junto con las interrupciones utilizadas y las que tienen conflictos.

Dr. Watson, un accesorio que existía en Windows 3.1 y dejó de aparecer en 95, retorna en versión corregida y aumentada. Al arrancar, toma una instantánea del estado del equipo en ese momento. Luego se estaciona en la bandeja de la Barra de Tareas y queda en espera de conflictos. Además, ofrece una información muy detallada sobre los módulos cargados y los componentes del sistema operativo en funciones. En rigor, no sabemos si Dr. Watson quedará en el producto final, pero debería.

Conclusiones

A esta altura de la nota ya es obvio que Windows 98 representa un avance con respecto a Windows 95, pero sigue siendo una actualización.

En principio podemos decir que, además de corregir *bugs* y mejorar en performance, también soluciona problemas que causaba la instalación de Internet Explorer 4.0 sobre Windows 95.

Otras cualidades destacables son:

Windows y Plus! constituyen un mismo producto. La instalación de componentes de Windows per-

¿Quería algo mas tecnico?

Lo que uno puede ver de Windows 98 cuando levanta la tapa del motor son cambios más en el soporte de hard que en otra cosa. Sin embargo, algunos de estos cambios son significativos de por sí.

El mayor de todos ellos es el que define una nueva tecnología de controladores. Windows 98 soporta los drivers que usaba Windows 95 para cada uno [illegible] que no es otra cosa que un modelo de controladores que permite que los mismos dispositivos puedan ser usados tanto por Windows 98 como por NT 5, lo que habla a favor de una unificación en el fu- [illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible] PPTP es un nuevo protocolo de transmisión de datos que permite utilizar a Internet como una red privada. O sea, Internet es el medio de conexión entre los equipos de una empresa entre sí o entre la empresa y sus viajeros, a través de notebooks.

[illegible]



mite agregar los temas de escritorio, por ejemplo.

La actualización de Windows se realiza a través de un Acceso Directo a Internet llamado **Windows Upgrade**. En otras palabras, el propio Windows tiene un mecanismo de control de actualizaciones.

Soporte para DVD, la nueva tecnología de almacenamiento que podría reemplazar a los CD-ROMs.

Mayor control sobre el menú Inicio. Uno puede acomodar el orden de los menúes sólo arrastrando y soltando y tener acceso a las propiedades de los Accesos Directos simplemente haciendo clic con el botón derecho en un ítem del menú.

HTMLHelp, el nuevo sistema de Ayuda que apareció en Internet Explorer 4.0 ahora se usa en todo el sistema operativo.

A pesar de que Windows 98 ya no es la niña de los ojos de Bill Gates (ver recuadro **Ultimas noticias**), sigue siendo un poderoso sistema operativo, cada vez mejor afinado y con más soporte multimedia, que lo hace especial para el consumo hogareño de juegos, enciclopedias, etc.

También continúa siendo una excelente plataforma (corregida y aumentada) de las aplicaciones de trabajo como los procesadores de texto, bases de datos, planillas de cálculo y, por qué no decirlo, de navegación por Internet. Y sigue siendo un magnífico cliente de red.

Windows 98 ya no revoluciona nada. La interfase es conocida, pero la sensación "de manejo" es mejor. Lo mismo vale para la adquisición de nuevas tecnologías: todas las empresas de desarrollo de hard incluyen como norma los controladores para Windows 95/98. En otras palabras, Windows 9x se impuso como un estándar y por mucho tiempo lo tendremos entre nosotros

Buenas tardes.

Ultimas Noticias

Repetidamente aparece en los medios especializados la información de que Microsoft en general, y Bill Gates en particular, estarían "dejando caer" a Windows 98 a favor de NT 5.0.

Cuando Paul Maritz, gerente de productos de Microsoft, estuvo en Argentina en marzo, se le preguntó explícitamente por ese desinterés, y contestó que en realidad Windows 9x es un sistema operativo orientado al usuario doméstico, más interesado en juegos y procesadores de texto que en aplicaciones industriales. Windows NT, en cambio es el sistema operativo de las empresas, tanto en su versión Workstation (como cliente de red) como en su versión Server (como servidor de red y de Internet).



Por otra parte, ya comienza a circular la versión de que el sistema operativo del 2001 será "NT Consumer edition", el supuesto descendiente del matrimonio NT-9x. Estén atentos a las tendencias...

Preguntas frecuentes

Detrás de este nuevo Windows se esconden aspectos tecnológicos de suma importancia que hacen que debamos replantearnos seriamente hasta dónde conviene seguir trabajando con la versión 95. Elaboramos algunas preguntas y respuestas que aclararán el interrogante.

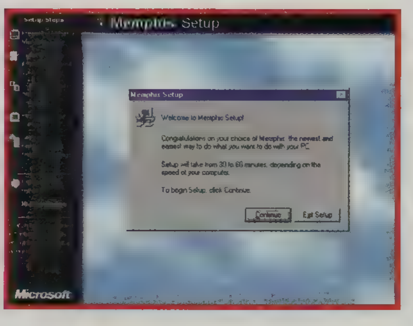
Gustavo Van Den Dooren
gustavo@mponline.com.ar

¿Qué nivel de compatibilidad mantiene Windows 98 respecto a sus antecesores?

Windows 98 **ofrece amplia compatibilidad** con aplicaciones de 16 bits para DOS y Windows 3.x y da completo soporte a aquellas de 32 bits para Windows 95. Además, puede correr sin mayores inconvenientes programas diseñados para Windows NT.

¿Es complicada la instalación? ¿Desde qué sistemas operativos se puede actualizar?

Las complicaciones que puedan surgir en la instalación ocurren como consecuencia de no haber tomado las medidas necesarias previas al inicio de la misma. Es decir, si leemos atentamente los documentos y consideramos las recomendaciones que se nos dan (como que desactivemos cualquier antivirus que tengamos en ejecución), no tiene por qué haber problemas. Es más, el proceso de instalación se hace ameno y fácil, gra-



La instalación nos detalla paso a paso lo que va sucediendo.



IntelSoul
Generation II+ 233
CPU PENTIUM II Intel ® 233 Mhz MMX
Mother Board 440LX con Bus AGP
Disco Rígido de 4.3 Gigabytes
Memoria Ram de 32 MB SDRAM Dimm 10ns
Video Diamond 3D 2000 Pro 2MB exp 4MB
Monitor SVGA color 14' .28 NE Digital
CD-Rom IDE de 24 Velocidades
Placa de sonido stereo 16 Bits sonido 3D
Modem fax de 56k interno con voice
Parlantes Potenciados, Mouse 3 teclas
Gabinete ATX mediumtower, Floppy de 3 ½
Teclado para Windows 95
$1549.-
3 Años Garantia
Centro Integral de Informática
COM
Computer Shop
Equipos · Insumos · Redes · Software · Internet · Servicio Técnico
Ventas telefonicas al interior
Es una empresa del grupo COM 1 s.a.
IntelSoul MAX 233MMX
CPU Pentium Intel ® 233 MMX
Mother Board triton III MMX con cache 512k
Disco Rigido de 3.2 Giga
Memoria Ram de 32 MB EDO
Placa de video aceleradora de 1MB exp. a 2 MB
Monitor SVGA color de 14' .28 No Entrelazado
CD-Rom de 100 Velocidades
Placa de sonido de 16 Bits stereo 3D Sound
Parlantes potenciados, Micrófono
Modem Fax interno de 33.6k con Voice
Mouse de 3 teclas Genius
Gabinete minitower, Floppy de 3 ½
Teclado para Win 95 en español
Estabilizador de tensión de 500 Watts
$1099.-
3 Años Garantia
IntelSoul GTS 200 MMX
CPU Pentium Intel ® 200 Mhz MMX
Mother Board triton VX con 512K cache
Disco Rígido de 2.1 Gigabytes
Memoria Ram de 16 MB EDO
Placa de video PCI de 1MB exp. a 2 MB
Monitor SVGA color 14' .28 No Entrelazado
CD-Rom IDE de 24 Velocidades
Placa de sonido stereo 16 Bits 3D
Parlantes Potenciados
Mouse de 3 teclas Genius
Gabinete minitower, Floppy de 3 ½
Teclado para Win 95 en español
$849.-
Los precios son de contado efectivo e IVA incluido. Oferta Valida hasta agotar Stock.
Impresora EPSON Stylus 600 color 1440 dpi $360.-
Video DIAMOND Stealth 3D 2000 Pro 2MB Exp 4MB $75.-
DVD DIAMOND Maxium DVD Kit Incluye placa de video Stealth 2000 Pro! $449.-
Modem Fax ZOLTRIX 56k Interno con voice $75.-
Impresora EPSON Stylus 400 color 720 dpi $265.-
Video MATROX M3D Convierte a tu placa en la mejor 3D! $159.-
Sonido DIAMOND Monster Sound Sonido envolvente incluye juegos $195.-
Monitor SONY Multiscan 100 sf TRINITRON .25 15" 1280x1024 $510.-
Impresora LEXMARK 1000C Color 600 DPI Incluye Cable. $199.-
Scanner MICROTEK V300 4800 dpi color Puerto Paralelo $165.-
Mesa SYS-TAB Doble Bandeja (Entrega a domicilio en capital sin cargo) $99.-
Memoria Simm 4 MB 30 Pines $35.-
TANGO Distribuidor oficial
DIAMOND MULTIMEDIA
SAMSUNG
Microsoft
EPSON
USRobotics
Av. Cordoba 2639
(1187) CAP.FED., BUENOS AIRES, ARGENTINA
(CASI ESQUINA PUEYRREDON)
Venta Telefonica con tarjeta hasta 12 Pagos
Abierto de Lunes a Sabados de 9 a 21 hs
961-9611
(Lineas Rotativas)



Windows 95 y 98 en una misma máquina

Si todavía no lo hicimos, generemos un disquete de inicio en Windows 95. Para eso vamos al *Panel de control*, hacemos clic en el ícono **Agregar o quitar programas** y seleccionamos el índice **Disco de Inicio**. Luego de haber creado el disquete, utilizando el *Explorador de Windows* copiamos el archivo **MSDOS.SYS** (ubicado en el directorio raíz del disco rígido de arranque) y sobreescribimos el del disquete (asegurémonos de que en el menú **Ver/Opciones** esté marcada la opción **mostrar todos los archivos**; si no nos parecerá que el archivo no existe). Finalmente, copiamos al disquete los archivos **SYS.COM** y **ATTRIB.EXE**, localizados en el directorio **\Windows\Command**.

Hecho lo anterior, estamos listos para instalar Windows 98. Lo primero que debemos hacer es salir al MS-DOS. Esto se puede hacer desde **Apagar el sistema**, en el menú de Inicio, o rebooteando la PC y presionando **F8** antes que aparezca "Iniciando Windows 95". Una vez que estemos en el prompt de DOS, y dependiendo de la distribución de Windows 98 que nos hayan proporcionado (esto es, el CD o la serie de 70 archivos **MEM-??.ZIP**), accedemos al directorio donde se encuentran los archivos de instalación y ejecutamos el **SETUP.EXE**. Cuando se nos pregunte por el tipo de instalación que deseamos hacer, marcamos la del usuario; ésta nos permitirá después optar por el directorio en el cual residirá el Windows 98 (debe ser distinto del directorio de la versión 95). Concluido todo el proceso, el escritorio del 98 estará frente a nuestros ojos.

El próximo objetivo es crear un disquete de inicio en Windows 98 repitiendo, de forma similar, el primer paso. Ahora que tenemos ambos disquetes podemos decidir qué sistema vamos a utilizar con mayor frecuencia y desde cuál trabajaremos ocasionalmente. Lo más probable es que, por el momento, queramos seguir con el 95 y progresivamente ir ambientándonos al 98. Bien, para recomponer el antiguo sistema, booteamos con el disquete de inicio del 95 y con **F5** alcanzamos la línea de comandos del DOS. Desde allí ejecutamos un **SYS C:** para que Windows 95 comience a recobrar el control. A continuación aplicamos **ATTRIB +A -S -H -R** a ambos **MSDOS.SYS** (el del HDD y el del floppy). Así lograremos copiar el **MSDOS.SYS** del disquete sobre el del disco rígido, con un **COPY** de por medio. Por último, restauramos los atributos de los dos archivos ejecutándole a cada uno un **ATTRIB -A +S +H +R**.

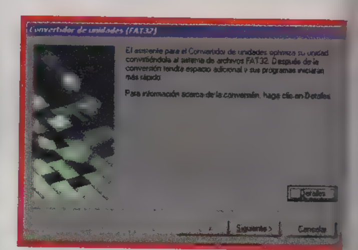
Denle al reset nomás y estarán de nuevo "en casa". Y si les pica el bichito de la curiosidad y le quieren pegar un vistazo al 98, inserten su disquete de inicio, hagan otro reset, y en breve lo tendrán a su servicio (recuerden habilitar la disquetera como primera opción de bóoteo en el BIOS, si no va a cargar el 95). Para cuando el 98 los haya seducido totalmente y prefieran dejarlo como su sistema operativo base, tendrán que hacer lo mismo que en el paso 3, sólo que a la inversa (es decir, con el disquete del 98).

cias a que constantemente se recibe información acerca de qué se está llevando a cabo, cuáles son los pasos siguientes y qué tiempo resta para concluir la instalación.

Con referencia al tema de los sistemas operativos, Windows 98 está capacitado para actualizar equipos que utilicen DOS y Windows 3.x, Windows 95, Windows NT y OS/2. En el caso particular de Windows 95, hay que aclarar que no es posible que convivan activamente ambas versiones del sistema operativo. Es decir, no pueden bootearse cada uno por separado (al menos no oficialmente, ver el recuadro **Windows 95 y 98 en una misma máquina**).

¿Qué puntos a favor y en contra tiene sistema de archivos FAT32 frente al actual FAT16?

Para empezar, **FAT32 reduce considerablemente la pérdida de espacio** en disco al valerse de clusters más pequeños que FAT16. De esta forma, un disco de 1.6 GB formateado bajo FAT32 tendrá clusters de 4 KB y no de 32 KB como pasa con FAT16. Otra de las ventajas es que supera la capacidad máxima de 2 GB instaurada por FAT16 y la extiende hasta los 2 TB (esto es, 2048 GB). Además de esto, suprime el límite de entradas del directorio raíz y lo amplia irrestrictamente. En lo que concierne a los aspectos negativos, encontramos que a la fecha tan sólo Windows 95 OSR 2.x y Windows 98 lo soportan. También sabemos que aquellas unidades que empleen FAT32 luego no podrán ser comprimidas por DriveSpace.



El asistente para optimizar sugerirá que convirtamos nuestro disco al nuevo sistema de archivos FAT 32.

¿Windows 98 funciona más rápido que el 95?

Se han implementado una serie de cambios que apuntan al **mejoramiento de la velocidad de ejecución de ciertas tareas**. Un claro ejemplo de esto puede verse al iniciarse o cerrarse el SO. Todo es más veloz que antes. Esto se debe en parte a que se quitaron los dos segundos de espera donde se mostraba la leyenda "Starting Windows 95"; se comprimió el tamaño del registro; se redujeron las pérdidas de tiempo al cargar dispositivos, gracias al agente *Automatic Skip Driver* (ASD); se descartaron ciertas verificaciones y procesos innecesarios que significaban segundos al cerrar el sistema. También se han optimizado los tiempos de arranque y ejecución de las aplicaciones, ya que ahora Windows lleva debida cuenta de qué archivos se utilizan más frecuentemente y al desfragmentar el disco los ubica en la porción que tiene mayor velocidad de acceso. Otras mejoras que ofrece Windows 98 están ligadas al acceso telefónico en redes, a la tecnología MMX, y a los *drivers*.

AIXA COMPUTER

* * * VENTAS POR MAYOR Y MENOR * * *

SUPER OFERTAS AL GREMIO

CD-ROM 24 X	$ 76,00
CD-ROM 32 X	$ 100,00
DISCO RIGIDO 2.5 Gb	$ 170,00
MODEM ZOLTRIX 33.600 INT	$ 61,00
MODEM ZOLTRIX 33.600 INT WIN	$ 32,00
MONITOR 15"	$ 275,00
PENTIUM INTEL 166 MMX BOX	$ 143,00
PENTIUM INTEL 200 MMX	$ 163,40
PLACA de SONIDO GENERICA	$ 16,00
SCANNER GENIUS ..	$ 141,00
SCANNER OPTI PRO FULL PAGE	$ 132,00
SIM 8 Mb EDO	$ 17,00
SIM 16 Mb EDO	$ 33,00
SIM 32 Mb EDO	$ 76,00
SOUND BLASTER 16 BIT OEM	$ 56,50
SOUND BLASTER 64 BIT OEM	$ 99,00

....STOCK CONTINUO....

CONSULTAR POR PRESUPUESTOS Y OTROS PRODUCTOS

BAJARON LOS PRECIOS de intel

MULTIMEDIA

CD-ROM 24 X	$ 80,00
CD-ROM 24 X CREATIVE	$ 105,00
PLACA de SONIDO 16 BIT 3D	$ 17,00
SOUND BLASTER 16 BIT OEM	$ 59,00
SOUND BLASTER 64 BIT OEM	$ 105,00
PARLANTES 80 W	$ 18,00
RADIO ZOLTRIX	$ 30,00

MODEM

US ROBOTICS 33.600 INT	$ 175,00
US ROBOTICS 56.000	$ 215,50
US ROBOTICS 33.600 EXT	$ 236,00
ZOLTRIX 33.600 INT	$ 65,00
ZOLTRIX 33.600 INT WIN	$ 55,00
ZOLTRIX 33.600 EXTERNO	$ 138,00
ZOLTRIX 56.000	$ 105,00
MOTOROLA 33.600 EXT	$ 172,00

MOTHER

VX PRO c/sonido	$ 82,00
TX PRO	$ 81,00
TX PRO 2 c/sonido y video	$ 102,00
VX TWO	$ 95,00
TRITON 4 CON SONIDO	$ 105,00
SOYO	$ 127,00

MEMORIAS

SIMM 4 Mb EDO	$ 15,00
SIMM 8 Mb EDO	$ 18,00
SIMM 16 Mb EDO	$ 35,00
SIMM 32 Mb EDO	$ 80,00
DIMM 32 Mb EDO	$ 85,00
DIMM 64 Mb RAM	$ 193,00

MONITORES

VGA 9"	$ 155,50
SVGA 14" B/N	$ 111,50
SVGA .28 NE DIGITAL	$ 220,00
SYNC MASTER III NE	$ 282,00
SYNC MASTER 500 S 15"	$ 427,00
SYNC MASTER 700 S 17"	$ 890,00

Master Video 3 D $ 215

SEMANA DEL HARD DISK 2.5 $ 179

SCANNER

SCANNER VISIONNER PAPERPORT	$ 115,00
SCANNER 1/2 PAGINA COLOR	$ 95,00
SCANNER OPTI PRO FULL PAGE	$ 133,00
SCANNER VIEW STATION AT 3	$ 285,00

MICROS

PENTIUM INTEL 90 Mhz
PENTIUM INTEL 120 Mhz
PENTIUM INTEL 166 MMX
PENTIUM INTEL 166 MMX BOX
PENTIUM INTEL 200 MMX
PENTIUM INTEL 200 MMX BOX
PENTIUM INTEL 233 MMX BOX
PENTIUM 233 MMX

DISCOS RIGIDOS

HARD DISK 2.1 Gb
HARD DISK 2.5 Gb
HARD DISK 3.2 Gb
HARD DISK 4.3 Gb



PENTIUM 166 MMX $ 825

PENTIUM 200 MMX $ 860

PENTIUM 233 MMX $ 921



Super Oferta!!! Scanner Genius $ 149













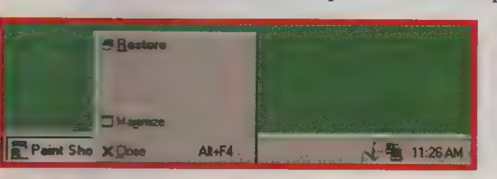


e-mail: axia@overnet.com.ar GALERIA FLORIDA LAVALLE:
Lavalle 623 Locales 22/23/24 • Telefax:: 394-0560/0445

Lunes a Viernes de 9:30 a 20 hs. Sábados de 10 a 14 hs

¿Cuáles son algunas de las mejoras "cosméticas" de Windows 98?

Uno de los elementos más llamativos es **la integración de la interfase del Internet Explorer 4.0 al sistema operativo.** Esto responde a la necesidad de universalizar el aprendizaje de todas las herramientas que el usuario emplea para realizar las tareas más comunes. De esta manera, navegar por Internet, copiar o mover archivos, arrancar aplicaciones, ver documentos, etcétera, se podrá hacer todo desde un mismo lugar y de una misma forma. Es más, hasta será posible configurar las carpetas como páginas HTML y abrir los archivos con un sólo click como si se trataran de links. Otra modificación trascendente, es que la barra de tareas servirá para múltiples propósitos. Es decir, en ella podremos colocar accesos directos a diversos recursos que usemos periódicamente (una aplicación, un archivo, el escritorio, etc.) o bien agregar otras "mini barras" con diversas funciones.



Noten los cambios en el menú contextual de la barra de tareas.

¿Es más estable?

Windows 98 agrega algunos componentes que le dan más solvencia en este aspecto. Así encontramos al *Version Conflict Manager* que se encarga de detectar y arreglar conflictos entre distintas versiones de programas instalados; el *System Configuration Utility* que nos permite individualizar problemas ajustando la configuración del sistema; el agente *Automatic Skip Driver* que evita potenciales fallas a causa del hardware; el *Registry Checker* que verifica la integridad del registro de Windows y elabora copias de respaldo; y el *System File Checker* que asegura el funcionamiento del sistema restaurando cualquier archivo esencial que haya sido dañado. Todos los arreglos y actualizaciones que el 95 vino sufriendo en todo este tiempo se ven consumadas y superadas en el 98, lo cual por sí mismo lo hace más estable.

¿A qué nuevas tecnologías brindará soporte?

En pocas palabras, a todas. Esto incluye al *USB* (Universal Serial Bus), el *AGP* (*Accelerated Graphics Port*), el *IEEE 1394* (*FireWire*), la tecnología *MMX* (*MultiMedia eXtensions*), el *MCA* (*Multilink Channel Aggregation*; o sea, la capacidad de combinar varios canales de transferencia), el *DVD* (*Digital Versatile Disc*), la *TV* (es parte de la iniciativa para la convergencia de las PCs con la televisión), los aceleradores gráficos 3D, el *MDS* (*Multiple Display Support*; soporte de múltiples monitores), y los *HID* (*Human Interface Devices*; dispositivos de interfase humana entre los que se cuentan teclados, mouses, joysticks y similares).

¿Qué avances inherentes a Windows distinguen en particular al 98 del 95?

El progreso más significativo se ve en las arquitecturas implementadas para la memoria y los controladores, las cuales apuntan a lo que será el futuro de todos los usuarios de Windows: la plataforma NT. Es decir, el nuevo modelo de memoria que usa el 98 es idéntico al del NT, y eso le permite manejar hasta 4 GB y soportar memoria plana. Pero faltaba lo más importante: los *drivers*. La única manera de apuntalar "la falta" de controladores para NT, era creando un modelo unificado que le sirviera como trampolín para ir ganando mercado. Bueno, el 98 trae esa solución bajo el brazo y se llama *Win32 Driver Model* (WDM). Claro que, como siempre, la retrocompatibilidad es prioridad y por eso el 98 seguirá soportando a los controladores tradicionales.

¿Hay modo de gozar de los beneficios de Windows 98 sin necesidad de migrar desde el 95?

Es factible hacer que se le parezca bastante, pero no del todo. Los pasos a seguir para lograrlo (tomando en cuenta que partimos de la versión original 4.00.950) son:

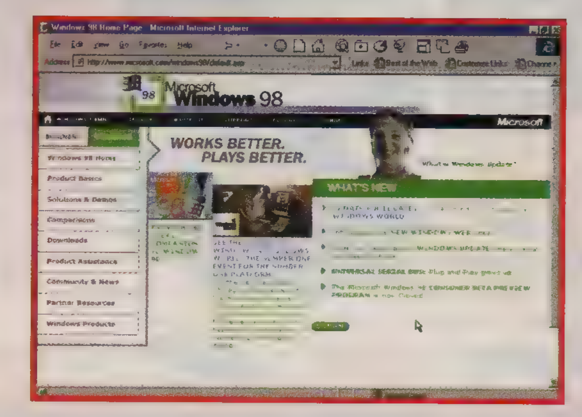
1) Bajar desde **www.microsoft.com/windows95/info/service-packs.htm** el Service Pack 1 y pasar a la versión 4.00.950a.

2) Conseguir algunas actualizaciones aisladas desde **www.microsoft.com/windows95/info/system-updates.htm** como el *Kernel32*, el *OLE32*, las *Windows Sockets 2*, el *Dial-Up Networking 1.2*, etcétera, para terminar de arreglar los problemas del sistema.

3) Una vez hecho esto, o si directamente tenemos la versión 4.00.950B (esto lo pueden corroborar yendo al Panel de Control y dando doble click al ícono Sistema) porque nos instalaron el Windows 95 OSR 2.x, nos quedaría obtener el Internet Explorer 4.0 (disponible en **www.microsoft.com/ie/download/**) y estaríamos hechos. Recomendaciones: a) lean la documentación que acompaña a cada upgrade y controlen para qué versión de lenguaje está pensado, y b) siempre que sea posible desinstalen cualquier versión previa del componente que vayan a actualizar.

¿Dónde puedo buscar más información?

www.microsoft.com/windows98/ es el sitio indicado para conocer íntimamente el producto. Hay una guía con las respuestas a las preguntas más frecuentes y se pueden conocer las últimas noticias. Otros sitios recomendados: **Windows Central** (**www.windowscentral.com**) e **Inside Win98** (**www.winmag.com/win98/map.htm**).



El sitio oficial de Windows 98 en **www.microsoft.com.**

> CONTRATAR UN SERVICIO INTERNET

ES COMO UNA CITA A CIEGAS...

(UNO NUNCA SABE CON QUE

SE PUEDE ENCONTRAR)

Conviviendo con la criatura

A continuación reproducimos un e-mail que envió a la redacción el lector Ernesto José Dirgili, un usuario "tempranero" de Win 98.

En mi PC de escritorio lo instalé sobre Win95B (ya tenía FAT32), demoró 30' y me dejó sorprendido... ¡ni un error o "freeze"! Instalado, la velocidad de carga me pareció sin diferencia con la del Windows 95, el cierre algo mejor.

En mis tareas habituales no noté nada que merezca destacarse, salvo una mejora en los colores. Después que instalé el Internet Utilities y el Windows 95 Registry y los "corrí", se recolgó el IExplorer con un mensaje de que "la exploración estaba suspendida". En este caso, desinstalé W98; lo hizo bien pero me dejó un "bolonqui" en la configuración del PPP y TCP/IP, que tuve que reinstalar el W95.

Luego decidí instalarlo en mi IBM ThinkPad 300E (150 MMX, 16 MB; 2,1 GB), algo temeroso, porque parece que los buenos del "big blue" (IBM) no dejan reinstalar su soft en FAT32. Me encapriché y luego de unas 30 horas de luchar con los controladores de PCMCIA y CD ROM (tengo un IBM externo de 20x sobre PCMCIA), precisamente con la valiosa autoayuda del Windows 98 logré hacerlo andar. Resulta que el W98 a veces se cuelga, pero parece que tiene una autorrecuperación excelente y, cuando no lo logra, en modo protegido se puede revisar muy bien la problemática e ir resolviéndola.

El utilitario **Información del Sistema** está a la altura de Norton (o mejor), dividido en Recursos, Componentes, Entorno del Software, etc. Otras herramientas: Informe de Windows, Comprobador de archivos del sistema, Comprobador del registro, Agente controlador de omisión automática, Dr. Watson (**ver pantalla**), el ScanDisk y el Administrador de conflicto de versiones. Los probé por necesidad y son un caso serio. Para aficionados como yo resultan excelentes, porque detectan todo, y si no lo resuelven solo, te indican bastante claramente cómo hacerlo.

Las contadas veces que sale el odioso mensaje de ERROR GRAVE... sobre fondo azul, con sólo apretar una tecla se autorrecupera. En mi caso, ocurrió por errores de "mouse" que yo cometí. Calculo que en la versión final estarán subsanados.

Globalmente, es un W95 con muchas mejoras que los usuarios clamábamos: utilitarios de análisis, recuperación y optimización (tipo Norton); un `Scanreg /fix` (desde el DOS) que realmente funciona ante fallas; "chiches" del Plus! y otros de escritorio; la conversión a FAT32 (no quise probarla). También hereda una de las peores porquerías de Bill: el defragmentador, que sigue siendo tan elemental, lento y odioso como el de la primera versión del W95.

Saludos.

(Sin título) - Dr. Watson
Archivo Ver
Diagnóstico | Sistema | Tareas | Inicio | Enlaces | Contr
Sistema
Microsoft Windows 98 4 10.1650 Beta 3
Actualización usando red /SrcDir=D: /IQ /U:xxxxxxxxxxxxxxxxx
IE 4 0 4 72 2106 8
Tiempo de actividad: Modo normal
En "RICARDOG" como "Ricardog"
PC
Microsoft
GenuineIntel Pentium(r) Processor
32Mb RAM
Recursos
73% de los recursos del sistema libres
Gestionado por Windows archivo de intercambio en la unidad
Archivos temporales en la unidad C (244 MB libres)
Instantánea tomada el 30/03/1998 12:53:30.
Aceptar

El nuevo Dr. Watson es una herramienta más importante que la incluida en Win 3.1.

La lista de deseos

Desde la aparición de Windows 95, existe en la Web un sitio que contiene una lista con las características que los usuarios quisieran cambiarle al sistema operativo, si tan sólo pudieran (la dirección: www.zdnet.com.au/windows/1996/9612/wishlist.html). En julio, cuando salga al mercado la versión final de Windows 98 veremos cuáles de estos deseos se cumplieron...

1) Que no se cuelgue tanto (aunque haya que sacrificar algo de compatibilidad con drivers antiguos).

2) Un arranque más rápido (no tendría que demorar más de 10 segundos la aparición del escritorio).

3) Hacer más sencilla la desintalación de los programas (el ícono Agregar o Quitar programas es un comienzo, pero no es suficiente).

4) Que no haya más extensiones de archivos (ya no son necesarias, pertenecen al pasado).

5) Upgrade automático (tanto los componentes del sistema operativo como las aplicaciones deberían poder actualizarse automáticamente a través de la Web).

6) Drivers para CD-ROM en el disco de emergencia (Windows 95 viene en CD, pero el disco de emergencia no contiene los drivers para poder accederlo).

7) Adiós a la FAT (este sistema arcaico hace que desperdiciemos hasta un 20% del espacio de nuestro disco).

8) Acceso telefónico más simple (debería ser fácilmente configurable por un usuario inexperto).

9) Que incluya un lenguaje de scripts [illegible] tan Visual Basic for Applications, sería una buena opción; aunque también podría ser JavaScript o VBScript).

10) Acceso al registro más simple (debería incluir un utilitario que permita al usuario principiante backupear el registro, más sencillo de usar que el RegEdit).



Con Argentina On-Line,
nunca tendrás
sorpresas desagradables.

El CD-Rom incluído en este número de PC-Users
contiene el Kit de Conexión AOL a Internet

Llámanos hoy mismo
te proveeremos una clave y acceso

Acceso Nacional desde 32
Ciudades del Interior,
Líneas 100% Digitales,
0610 ready, k56 Flex,
E-mail y navegación ilimitados,
¡Satisfacción Garantizada!



01-343-9999
Bernardo de Irigoyen 546 piso 6
1072 Ciudad de Buenos Aires
http://www.ba.net
info@ba.net

Argentina On-line

Un Provider, Muchas Soluciones

Una historia de amores y odios

En estos días es muy común escuchar noticias acerca de las desventuras de Bill Gates en los tribunales norteamericanos. Acompañémoslo por un momento.

Gabriel Pleszowski
eltren@mponline.com.ar

El Departamento de Justicia de los Estados Unidos tiene en la mira a Microsoft, acusada de maniobras monopólicas por muchos de sus competidores. La demanda principal apunta a la intención de Gates de incluir el Internet Explorer 4 integrado dentro del Windows 98, lo que significaría tomar ventaja del hecho de ser el fabricante del sistema operativo para promover su propio navegador de Web. La protesta suena razonable, ya que al venir el IE 4 dentro de Windows, el usuario seguramente preferirá usarlo en vez de tener que bajar-instalar-configurar otro navegador, con el consiguiente consumo de tiempo y pulsos telefónicos. Sin embargo, ¿es ésta una práctica "monopólica"? ¿Por qué debería Microsoft abstenerse de otorgar gratuitamente el IE 4, cuando su inclusión significaría un valor agregado para el usuario, quien en definitiva obtendría un mejor sistema operativo con mejores prestaciones? ¿Acaso el consumidor no seguiría estando en posición de elegir otro navegador? ¿Quién tiene razón?

En el principio de los tiempos...

Hagamos un poco de memoria. Había una vez una industria en estado floreciente llamada "Computación Hogareña". Una pequeña compañía con sede en Seattle, cuyo fundador no es otro que el famoso Bill Gates, diseñó y comercializó su sistema operativo MS-DOS (nótese la sigla MS antes del nombre), y por medio de acuerdos con distintas compañías y distribuidores, logró imponerlo casi como un estándar, desplazando a otros competidores. ¿Había prácticas monopólicas? Seguro que no, sólo una explosiva combinación de alianzas, licencias, marketing, y un buen producto (en ese orden). La década del 80 vio a Microsoft convertirse en el principal fabricante de sistemas operativos para computadoras personales. El MS-DOS era el "caballito de batalla" de la empresa, pero también daba lucha en otros frentes con su planilla de cálculo Multiplan –mínimo competidor del entonces líder **Lotus 1-2-3**–, el QuickBasic –en dura lucha con su archienemigo **Turbo Pascal**, de Borland–, y algunos otros productos que circulaban por el mercado sin hacer mucho ruido.

¿Por qué debería Microsoft abstenerse de otorgar gratuitamente el IE 4, cuando su inclusión significaría un valor agregado para el usuario?

Hasta que llegó el proyecto Windows.

La ventanita del amor

La idea fue desarrollada en conjunto por Microsoft y Apple, que años más tarde entablaría una fallida demanda por plagio contra MS, y que hoy en día pertenece en parte a Bill Gates. Qué vueltas que da la vida. El concepto de ventanas y multitarea estaba basado en el sistema operativo de Macintosh, cuya interfase gráfica fue pionera entre las de su tipo.

La versión 1.0 de Windows podía definirse más como un conjunto lentísimo de errores y ventanas sin sentido que como el entorno gráfico que pretendía ser. No es seguro, pero difícilmente alguien haya logrado hacer algo con él por más de diez minutos antes de borrarlo.

La 2.0 era un poco más utilizable; digamos que el usuario aguantaría quince minutos en vez de diez. Por otro lado, casi no existían todavía programas para Windows, por lo tanto su uso era prácticamente nulo. Sin embargo, Microsoft no se dio por vencido y siguió invirtiendo tiempo de desarrollo y dinero, hasta llegar a la siguiente versión.

La 3.0 tiene el mérito de haber sido la última versión inutilizable de Windows. Sin embargo, ya se podían conseguir algunos programas (obviamente de Microsoft), pero no había razón aparente para dejar de usar el querido DOS, más aún teniendo en cuenta que se necesitaba una poderosa AT 286 con 1 MB de RAM y un disco rígido de unos 30 MB. Una locura.

Finalmente nació Windows 3.1. Al principio los usuarios lo miraban con desconfianza: lento, inestable, se colgaba constantemente y todavía no había razón para dejar el DOS. Sin embargo, de la mano del **Word 1.0**, y con una pequeña ayudita del **Solitario** y el **Buscaminas**, la gente fue entrando en confianza y lo incorporó a su vida cotidiana, conociendo nuevos amigos como el querido *Ge-*

neral Protection Fault. Poco a poco, los fabricantes de software fueron lanzando versiones de sus programas que corrían bajo Windows, y su uso fue aún más popular. Más adelante surgió la programación para Windows al alcance del usuario, que hizo aparecer aún más programas, shareware, juegos, etc.

Bill Gates estaría hoy vendiendo autos usados si su producto no hubiera sido lo suficientemente bueno como para seducir al mercado.

Si bien pueden quedar ciertas dudas acerca de la propiedad intelectual del modelo de ventanas, es innegable que Windows resultó una apuesta fortísima (por parte de una compañía acostumbrada a arriesgar) que salió bastante bien. Nadie aseguró que Windows sería un éxito, y Bill Gates estaría hoy vendiendo autos usados si su producto no hubiera sido lo suficientemente bueno como para seducir al mercado.

Soldado de muchas guerras

Paralelamente al desarrollo de Windows, Microsoft también fortaleció su posición como fabricante de software peleando en distintos sectores. Muchas veces sus productos no eran los mejores, pero sin duda estaban comercializados de manera brillante. El prefijo "Microsoft" aplicado a todos los productos hizo que la marca sea súper conocida. Y el olfato para los negocios de Gates, sumado a su agresividad, le reportó varias victorias en diferentes campos de batalla, como ser:

Los paquetes office: El MS Word para DOS peleaba sin mucho éxito contra los líderes WordPerfect y WordStar. Mientras tanto, Word para Windows seducía a muchos usuarios por la posibilidad de usar muchas fuentes y por su entorno gráfico. La versión 2.0 de Word compitió durante mucho tiempo con WordPerfect para Windows y Ami Pro. Sin embargo, el golpe de gracia fue la decisión de vender en un solo paquete al Word junto con el entonces ignoto Excel, sumados al PowerPoint y algún otro programa más que no se sabía muy bien para qué servía, como el Access. Había nacido el **Office**, cuyo sorprendente precio era igual a lo que costaba comprar un procesador de textos de la competencia. Con tan tentadora propuesta, los usuarios compraron, y los demás vieron cómo perdían el mercado hasta que decidieron sacar otros paquetes Office como Lotus SmartSuite o WordPerfect Office. Pero ya era demasiado tarde. Aún hoy, los ex fabricantes de Lotus y Quattro Pro deben preguntarse cómo fue que perdieron el mercado de planillas de cálculo –que dominaban tan ampliamente– de la noche a la mañana.

Los lenguajes de programación: Los jóvenes estudiantes programaban en Turbo Pascal. Los expertos programadores, en Turbo C. Los dementes, en Turbo Assembler. Todos fabricados por Borland, una de las empresas más innovadoras de la historia del software. A Microsoft no le gustaba mucho la idea, ya que venía promoviendo sus productos QuickBasic, Quick C, y MASM (Assembler). Pero los programadores preferían (perdón, preferíamos) a Borland. Entonces, Gates y su gente no tuvieron mejor idea que "inventar" la programación visual, y trasladarla a Windows. Y ahí prácticamente se acabó la historia. Visual Basic, Visual C++, Visual FoxPro, Visual J++, Visual TODO. ¿Monopolio? ¿Competencia desleal? No, simplemente una buena idea y productos robustos.



Windows 95: la fecha se iba postergando, y el anunciado Windows nuevo no aparecía. En los estantes de los negocios de computación, resplandecía el nuevo sistema operativo multitarea de IBM: OS/2.Casi nueve meses de ventaja le dio Microsoft a IBM para que convenza a los usuarios de que el paso a 32 bits había que darlo con OS/2 y no con Win 95. Sin embargo, parece que no fueron suficientes. Llegó Agosto y mucha gente hizo cola toda la noche para comprar el tan esperado sistema operativo que les cambiaría la vida y que los haría felices para siempre, mientras varios barcos promocionales navegaban por los ríos de las ciudades más importantes y la música de los Rolling Stones anunciaba que al presionar el botón "Start", la alegría sería incontenible. Y el excelente OS/2 pasó a la historia como el sistema-operativo-que-tuvo-la-oportunidad-de-ganar-una-gran-porción-del-mercado-y-la-desaprovechó. ¿Mal marketing? ¿Buena promoción? La respuesta la tiene usted cuando enciende su máquina y lee "Iniciando Windows 95"

En fin...

Volvemos al tema del IE 4. Nuevamente una empresa líder (Netscape) deja su posición en manos de Microsoft. Puede decirse que la diferencia de presupuestos es abismal, que Gates corre con ventaja al ser el fabricante del sistema operativo, y muchas cosas más, pero la verdad es que recién ahora Netscape se dio cuenta de la necesidad de distribuir su producto gratuitamente, cuando Microsoft se encargó de hacer aparecer el IE 3 hasta en la sopa.

Microsoft es un ejemplo de lo que produce la libre competencia en un mercado capitalista. Una empresa hecha de la nada que llegó a dominar un mercado millonario, con una exacta combinación de esfuerzo, marketing y viveza. Permanentemente enfrenta acusaciones lanzadas por otros que desearían estar en su lugar, o al menos compartir un pedazo de su enorme porción de torta.

Sin embargo, su propia historia es la que mantiene la esperanza de que surjan una o más empresas jóvenes, innovadoras e inteligentes para disputarle el trono. Porque así como Microsoft lo logró, también podrían hacerlo otras.

Esperemos que en definitiva, la competencia termine beneficiando a los dueños de la última palabra: nosotros, los usuarios.





Envuelto en un halo de misterio, fue lanzado con éxito el primer satélite de prueba del sistema **Teledesic**. Se trata del ambicioso proyecto "Internet en el Espacio", plan conjunto de **Bill Gates** y el magnate de los celulares **Craig McCaw**, cuya intención es acelerar el acceso a la Red y demás aplicaciones multimedia sin cables, mediante una constelación de 288 satélites. El mega-proyecto tiene un presupuesto nada modesto: **U$S 9 mil millones**, y comenzará a funcionar a fines del 2002. Permitirá conexiones T1 o superiores desde cualquier lugar del planeta, a velocidades entre los 2 y los **64 Mbps**. Los satélites de Teledesic operarán en la banda Ka, a 565 km de la Tierra. La audaz iniciativa recibió el visto bueno de las autoridades estadounidenses en noviembre del año pasado.

Teledesic: el futuro está llegando



Dos estudiantes secundarios son los principales acusados por haber hackeado decenas de sitios web, de instituciones militares y tecnológicas estadounidenses como la NASA, el MIT, la Armada y el Pentágono. "*Fue una invasión generalizada y modestamente sofisticada*", definió un vocero de esta última entidad, aclarando que "la seguridad nacional" no se vio amenazada. La Secretaría de Defensa, en cambio, aludió al "*ataque más organizado y sistemático jamás sufrido por el Pentágono*". Como las intromisiones ocurrieron en equipos que corrían Windows NT y 95, Microsoft se alió al FBI para cazar a los culpables. Los intrépidos hackers son miembros del grupo *Enforcers* (**www.chronosphere.net/enforcers**), cuyo jefe es un tímido israelí de 18 años apodado **Analizer**. Una pregunta quedó flotando en el aire: ¿cuán seguros son los sistemas informáticos más poderosos del mundo?

Los hackers atacan



Un discreto aparato denominado **Aplio** promete revolucionar las comunicaciones telefónicas globales. O por lo menos sus tarifas. El sistema utilizará Internet para canalizar las llamadas telefónicas, abaratando sensiblemente los costos. Pero he aquí la gran novedad: para usarlo no hace falta tener una PC. La conversación transcurre plácidamente, a través de teléfonos comunes y corrientes. ¿Cómo? Basta con poseer una línea telefónica, una cuenta con un proveedor Internet y el poderoso aparatito, que se conecta directamente a la línea. La maravilla es de origen francés, contiene un módem en su interior y un software muy fácil de entender y manejar. Eso sí: ambos interlocutores deben poseer un Aplio para poder comunicarse. ¿El precio? Menos de U$S 200. Más información en **www.aplio.com**.

Teléfono vía Internet... ¡sin PC!



Un producto estrella de la marca Apple fue aniquilado por su propia "madre". La empresa decidió abandonar la producción del elegante **Newton**, una línea de agendas y PCs de mano sofisticadas y carísimas, con sistema operativo propio. Desarrolladores y usuarios fanáticos protestaron en las puertas de los cuarteles californianos de Apple, pero aparentemente no sirvió de mucho; la empresa está decidida a concentrarse en las célebres Macintosh, como aseguró el ejecutivo **Steve Jobs**: "*Debemos dirigir todos nuestros esfuerzos en la misma dirección, para poder concretar nuestras ambiciosas intenciones*". Buena noticia para **3Com**, líder del sector con el modelo **PalmPilot**. La única sombra proviene de Microsoft, amenazando con su nuevo **PalmPC**, cuyo polémico nombre está suscitando quejas judiciales.

La manzana cayó sobre Newton



El principal evento mundial sobre Internet se realiza anualmente en Los Angeles y se llama *Spring Internet World*. Son cinco días de conferencias, anuncios y exposiciones, asistido por cientos de miles de personas. Tecnologías como *Navigator*, *Active X*, *RealAudio* y *Java* fueron lanzadas en ediciones anteriores del evento. Este año, una de las aplicaciones que más llamó la atención fue *FireWorks*, de Macromedia: una fabulosa herramienta para crear gráficos para la Web, cuya versión beta se puede bajar gratuitamente hasta el 8 de junio. ¿Dónde? Corriendo a **www.getfireworks.com**. Otra novedad interesante es *Net.Medic* (**www.vitalsigns.com**), una especie de *Norton Utilities* para la Red, que monitorea la conexión para detectar fallas y solucionarlas.

Lo mejor de Internet World


Paula Sibilia • psibilia@ccard.com.br

IBM y Digital anunciaron sendos chips experimentales de **1.000 MHz.** O sea que operan con un Gigahertz o mil millones de ciclos por segundo; dos o tres veces más que la velocidad conseguida actualmente por los productos más potentes del mercado. A diferencia del de Digital, el prototipo de IBM no usa la nueva tecnología de cobre para aumentar aún más la velocidad. Pero su chip de silicio significó tres años de trabajo de quince investigadores; contiene **un millón de transistores**; puede procesar en paralelo varias instrucciones y fue fabricado con la novedosa tecnología de producción de 0,25-micron CMOS 6X. Los nuevos chips recién estarán disponibles comercialmente a fines de este milenio. Igual que el modelo Merced de Intel y Hewlett-Packard, que promete velocidades semejantes.



Chips de 1.000 MHz

En un nuevo capítulo de sus problemas con la Justicia de los Estados Unidos, **Bill Gates** montó un show de cuatro horas y media en el Senado. Acusado de ejercer prácticas monopólicas en el mercado de software y de acceso a Internet, el presidente de Microsoft declaró frente a rivales como **Scott McNealy**, de Sun, y **Jim Barksdale,** de Netscape. El hombre más rico del mundo defendió la libre iniciativa y advirtió que las intromisiones estatales en la industria tecnológica pueden conspirar contra las innovaciones. "Ninguna empresa es propietaria de la fábrica de ideas", comentó. A la salida, aseguró que el lanzamiento de *Windows 98* no se atrasará ni un segundo. Mientras planea su segundo libro, las acciones de su compañía siguen subiendo: su valor de mercado ya superó los U$S 200 mil millones. (Continuará



Las [illegible] del Tío Bill

Finalmente, Telecom y Telefónica de Argentina decidieron implementar el servicio 0610. En diciembre pasado la CNT aprobó la iniciativa, cuyo fin es disminuir los altísimos costos de acceso a Internet en el país. Ahora el usuario debe marcar 0610 y luego el código específico de su proveedor. Estas llamadas tendrán descuentos del 13% al 47%, contabilizados en conexiones superiores a determinada cantidad de minutos. Como se sabe, uno de los grandes problemas de los usuarios argentinos de Internet es el alto costo de las llamadas telefónicas locales. Para comunicarse con su proveedor, el internauta criollo promedio gasta entre $150 y $ 250 por bimestre. Con la novedad, la factura podrá venir un 50 % más leve. Más información en www.0610.com.ar.



0610: Internet más barata

Los viejos disquetes están en vías de extinción. Al menos, eso indican los nuevos modelos japoneses de IBM Aptiva. Estas PCs están saliendo de fábrica con drives para los discos removibles Zip de 100 MB, reemplazando a las tradicionales disqueteras. La fabricante Iomega pretende que la nueva opción se convierta en un estándar. Así lo explicó un vocero de la empresa: "Entre una computadora de hace diez años y una actual, lo único que no cambió son las disqueteras". La firma acaba de lanzar un nuevo modelo de su producto Jazz, con 2 GB. Pero no todas son rosas: sus acciones bajaron, su último balance registró pérdidas y su imagen está deteriorada. ¿Por qué? Todo comenzó con un defecto en el popular Zip, que fue apodado "click de la muerte" y está provocando serias pérdidas de datos entre los usuarios.



¿Chau disquetes?

Mientras la guerra entre Microsoft y Netscape recrudece, otras empresas están ofreciendo productos capaces de competir con los dos navegadores más famosos y antipáticos del mercado. El más conocido entre los "browsers rebeldes" se llama *Opera* (**www.operasoftware.com**). Es un programa noruego sin demasidas pretensiones... Pero rápido, liviano, amigable y muy eficaz, ideal para quienes no disponen de un hardware súper-poderoso: ocupa apenas 1 MB. Además, incluye un programa de correo electrónico y un lector de *newsgroups*, ambos igualmente sencillos, ligeros y prácticos. *Opera* es shareware: se puede bajar y probar gratuitamente durante 30 días, después cuesta U$S 35. Otras posibilidades son los experimentales *HotJava* y *Stalker*. O bien el exótico *Mnemonic*, un nuevo browser modular para Linux.



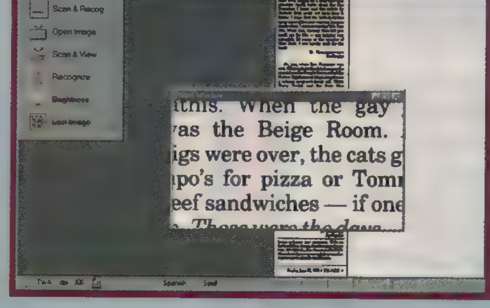
Browsers: las terceras opciones

Cuneiform OCR 3.0

Gustavo Katcheroff
guggi@mponline.com.ar

En primer lugar, antes de describir el programa, debemos saber que el OCR (reconocimiento óptico de caracteres) es básicamente una tecnología que permite transformar documentos escaneados (revistas, libros, apuntes o impresiones) en un archivo de texto editable que podemos modificar y guardar como si lo hubiéramos tipeado nosotros mismos.

Ahora sí pasamos al Cuneiform. Lo más importante para destacar es la **eficacia** con la que trabaja este shareware. Generalmente, la mayor dificultad que presentan los programas de OCR es la cantidad de errores que cometen al "reconocer" un documento (incluyendo una letra en lugar de otra, o colocando símbolos extraños cuando no "entienden" una vocal acentuada). Cuneiform reconoce los textos muy rápido y con pocos errores. Y esta tarea es complementada, además, por un completo diccionario que forma parte del paquete, por lo que será importante seleccionar el idioma del mismo a la hora de bajar el programa de la Web.



La utilización del Cuneiform es bastante simple, ya que cuenta con un menú principal muy bien confeccionado y sus principales funciones son las de **escanear nuevos documentos** (para ello utiliza el TWAIN, digitalizando las hojas en 2 colores) y **reconocer la imagen** para convertirla en textos.

Lo más complicado suele ser la configuración de las distintas opciones pero en este caso no hay necesidad de tomarse tal trabajo ya que el programa viene listo para ser usado.

Por último, cabe destacar otra interesante virtud del Cuneiform: su capacidad de abrir la "entrada de faxes" y conseguir que éstos se "conviertan" en documentos de texto.



CUNEIFORM OCR 3.0

Pros: muy eficiente, guarda los archivos como RTF.
Contras: tiene problemas al trabajar con columnas.
Autor: Cognitive Technology.
Origen: Estados Unidos.
Registración: $ 99.
Archivo: 2,72 MB.
Sitio: www.ocr.com.

5

TOP 10

POSICION	TENDENCIA	PUNTOS	NOMBRE	S.O.	CD	SITIO
1	=	22	WinZip 6.3	95, 3.1	5	www.winzip.com
2	=	17	Paint Shop Pro 4.14	95	5	www.jasc.com
3	=	15	ICQ	95, 3.1	6	www.icq.com
4	=	11	GetRight	95	6	www.headlightsw.com
5	=	8	ACDSee	95	4	www.acdsystems.com
6	=	6	Cuneiform	95	5	www.ocr.com
7	=	5	Thunderbyte Antivirus	95, 3.1, C:>	5	www.thunderbyte.nl
8	=	5	HotDog Pro 4.5	95	6	www.download.com
9	=	4	CompuPIC	95	6	www.shareware.com
10	=	3	mIRC	95, 3.1	5	www.mirc.co.uk

¡Atención lectores, este ranking lo hacen ustedes! Envíennos por **correo**, **FAX** o **e-mail** una lista con los tres programas shareware que consideren los mejores (no tienen que estar necesariamente en este ranking), en orden de preferencia (el primero obtendrá 3 puntos; el segundo, 2 puntos y el tercero, 1 punto).

Programas más bajados del sitio Hotfiles.com

1- WinZip 6.3
2- Powertoys for Windows 95
3- Cookie Master
4- CD Quick Caché
5- Paint Shop Pro 4.14

Próximamente en esta sección...

3D Impact! **www.windows95.com** Diseño 3D.
Personal AVI Editor **www.flickerfree.com** Edición de Video.
WinAmp **www.winamp.com** Reproductor de archivos MP3.

¿QUE ES EL SHAREWARE?

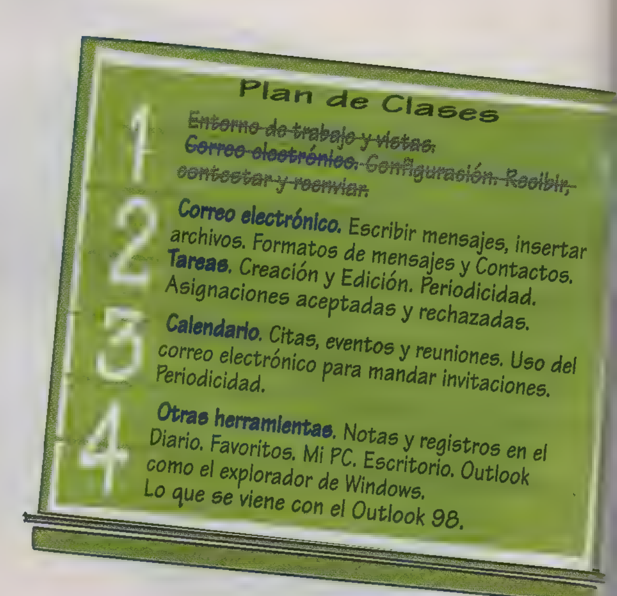
Se trata de una forma de distribución de programas en la cual un usuario adquiere una versión de prueba por un costo mínimo (el precio del disquete o CD que lo contiene) en un negocio especializado, lo baja de Internet, se lo pasa un amigo, o lo obtiene a través de una revista especializada como la nuestra. Los programas shareware pueden copiarse y distribuirse libremente, de ahí su nombre (to share=compartir).

¿Cómo obtienen su beneficio los programadores? Los autores confían en la ética del usuario: si una vez probado, encontramos un programa útil y decidimos utilizarlo, se nos invita a enviar la registración, que promedia los U$S 50. A cambio de la misma se reciben usualmente los manuales impresos, versiones actualizadas del programa y otras ventajas, como una versión más completa.

PC Users recomienda entusiastamente el acto honesto de enviar la registración por el shareware que se utilice. De esta manera seguimos manteniendo un sistema que defiende al pequeño usuario: nos ahorramos los cientos de dólares que cuestan los programas comerciales, evitamos caer en la ilegalidad de la piratería y tenemos la posibilidad de probar gratuitamente decenas de programas antes de elegir con cuál nos quedaremos.



En esta segunda clase terminaremos con la parte del correo electrónico. Asimismo, nos introduciremos en un tema áspero, que involucra trabajo: las Tareas. Outlook nos irá demostrando qué es capaz de hacer.



En la primera clase no pudimos terminar con el tema del correo electrónico (el espacio también es tirano) y nos quedó en el tintero la forma de mandar mensajes y las posibilidades que brinda el programa al respecto. Al final, hablaremos de las tareas, una carpeta muy útil para los usuarios con muchas obligaciones.

Mandando mensajes

Al mandar un e-mail, en realidad lo que hacemos es guardar el mensaje en una carpeta, llamada **Bandeja de Salida**, donde se almacenan todos los mensajes a mandar. Cuando se realiza la conexión al proveedor (**F5**), se produce el intercambio entregando todos los mensajes de esta carpeta y recibiendo los que estén en el servidor. En la clase anterior, ya vimos cómo configurar nuestro programa y cómo conectarnos.

Escribiéndolo

Existen varias formas de escribir un mensaje para mandar. Además de las que vimos la clase pasada (con **responder** y **reenviar**), existen otras formas que se enumeran a continuación:

1) Presionando el botón [icono].
2) Seleccionando el comando **Nuevo Mensaje** del menú **Archivo**.
3) Presionando **CONTROL+U** desde la Bandeja de Entrada.
4) Presionando **CONTROL+SHIFT+M** desde cualquier carpeta.
5) Abriendo el menú contextual de los elementos de la Bandeja de Salida y seleccionando el comando **Nuevo mensaje**.

Todas estas formas tienen un mismo objetivo: iniciar el cuadro de diálogo que vemos en la **Figura 1**.

Lo primero que debemos hacer en él es completar el campo del destinatario. Podemos escribir una dirección electrónica (como **adriana@mponline.com.ar**) o presionar el botón **Para** y abrir un cuadro de diálogo que nos permite agregar a las personas incluidas en nuestras libretas de direcciones (contactos y personales).

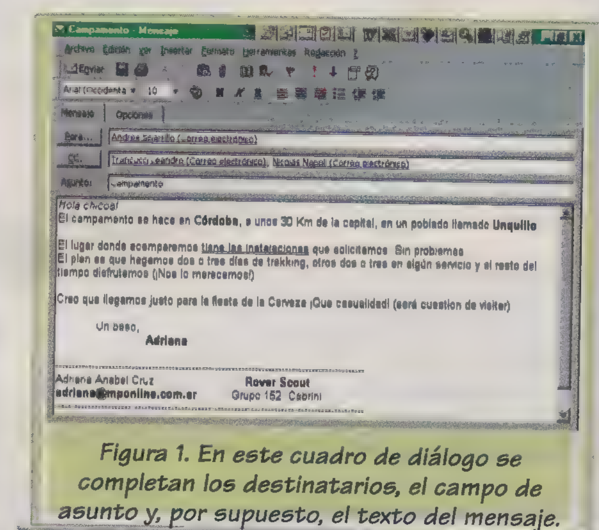


Figura 1. En este cuadro de diálogo se completan los destinatarios, el campo de asunto y, por supuesto, el texto del mensaje.

Adriana Cruz
adriana@mponline.com.ar

2DA CLASE

Agregando personas a los contactos

Para agregar una persona a los contactos, podemos arrastrar un mensaje que hayamos recibido de ella, desde la **Bandeja de Entrada** hasta la carpeta de **Contactos**. Outlook inmediatamente creará un elemento de contactos con los datos del emisor de dicho mensaje.

Si presionamos el botón **Para**, el cuadro de diálogo que se abre también nos permitirá completar con destinatarios de copias (**CC**) o incluso con los de Copias Ocultas (**CCo**) (**Figura 2**). Este cuadro de diálogo muestra, en primer término, la libreta que tengamos seleccionada en la ficha **dirección** del cuadro de diálogo del comando **servicios** (menú **Herramientas**).

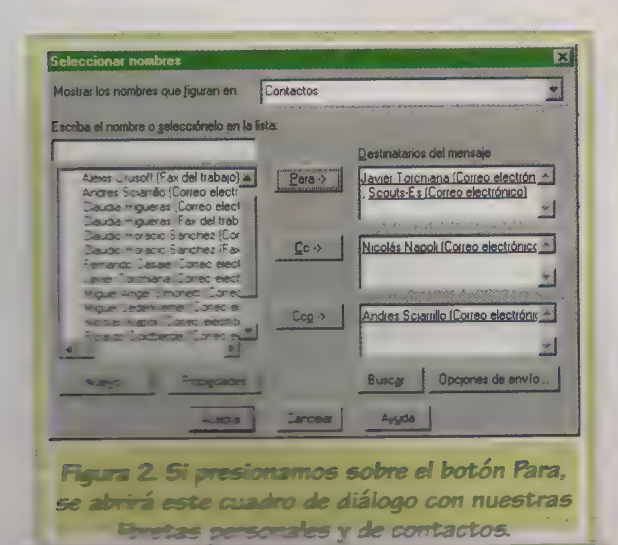


Figura 2. Si presionamos sobre el botón Para, se abrirá este cuadro de diálogo con nuestras libretas personales y de contactos.

Después de seleccionados los destinatarios, debemos completar el campo de asunto (**subject**). Este campo es muy importante, dado que le permite saber al destinatario de qué se trata el mensaje antes de abrirlo.

Ahora, escribimos en el gran cuadro de texto inferior el mensaje que deseamos mandar. No me voy a meter con la netiqueta, ni con las reglas sobre cómo escribir los mensajes. Eso ya fue comentado hace mucho tiempo y supongo que deben estar hartos de escucharlo (y de leerlo).

Creando un nuevo contacto

Puede suceder que deseemos mandar un mensaje a una persona que aún no está en nuestros contactos (pero que debería estarlo) y que no nos ha enviado ningún mail como para arrastrar a la carpeta correspondiente. Para crear un nuevo contacto, se puede utilizar cualquiera de estas cinco formas:

1) Seleccionando el comando **Nuevo\Contacto** del menú **Archivo**.
2) Presionando el botón .
3) Presionando **CTRL+SHIFT+C** (desde cualquier carpeta de Outlook).
4) Presionando **CTRL+U** (desde la carpeta de contactos).
5) Trasladando un elemento de otra carpeta hasta la carpeta de Contactos.

Insertando archivos

Es posible mandar archivos por correo electrónico. Por cuestiones de tiempo, siempre es recomendable enviarlos comprimidos (de todas formas se puede mandar cualquier tipo de archivo).

Para insertar archivos, se elige el comando **Archivo** del menú **Insertar** o se presiona sobre el botón con el clip .

Insertando elementos de Outlook

Todos los elementos de Outlook se guardan en una carpeta personal con forma de archivo (.PST). Es por esto que, si queremos insertar una nota o una tarea en un mensaje que estamos escribiendo, no podemos usar el mismo método que al insertar un archivo. Para insertar elementos de Outlook en un mensaje, se elige el comando **elemento** del menú **Insertar** o se arrastra el elemento en cuestión hasta el mensaje.

Firmas automáticas

Al final de los mensajes se suelen poner el nombre del emisor, su cargo y dirección electrónica. Hay quienes agregan dibujos con caracteres ASCII y frases. Una vez que tenemos escrita una firma, la seleccionamos y elegimos el comando **Autofirma** del menú **Herramientas**. Así la dejaremos grabada en Outlook. Cuando deseemos pegarla en un mensaje, vamos al comando **Autofirma** del menú **Insertar**.

Sobre la ficha Opciones

Al igual que Exchange, Outlook nos da la posibilidad de marcar nuestros mensajes como "importantes" (con el signo de admiración rojo), e incluso de asignarles una dirección de correo distinta de la nuestra para cuando nos respondan.

Quizás la opción más sobresaliente es la posibilidad de realizar votaciones. Sí, la ficha **Opciones** permite que escribamos, separando con punto y coma, botones de votación. La ventaja es que el mismo Outlook realiza el conteo de votos (casi, casi a boca de urna).

Lamentablemente, estas opciones sólo podrán ser aprovechadas si los destinatarios también usan Outlook y sus servidores (incluyendo el nuestro) funcionan con Microsoft Exchange Server. Este es un dato para averiguar antes de conseguir la cuenta de correo.

En la **Figura 3** vemos cómo se completa la ficha, y en la **Figura 4** cómo se recibe un mensaje donde hay que votar algo. Al presionar un botón de votación, se crea un mensaje de respuesta donde se comunica qué botón se presionó.

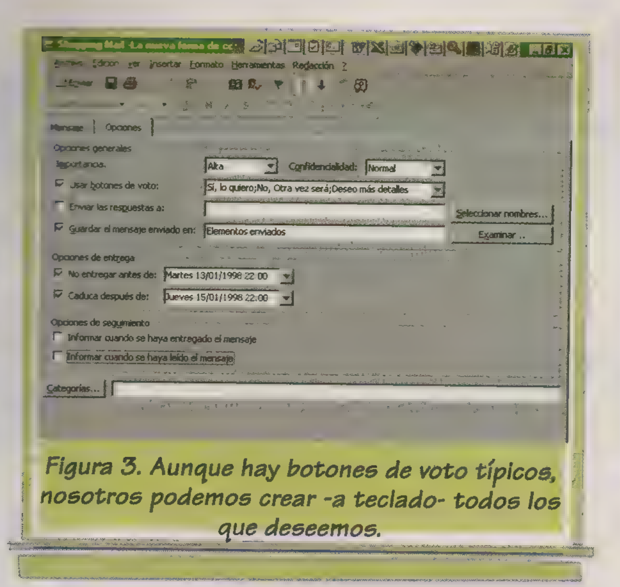


Figura 3. Aunque hay botones de voto típicos, nosotros podemos crear -a teclado- todos los que deseemos.

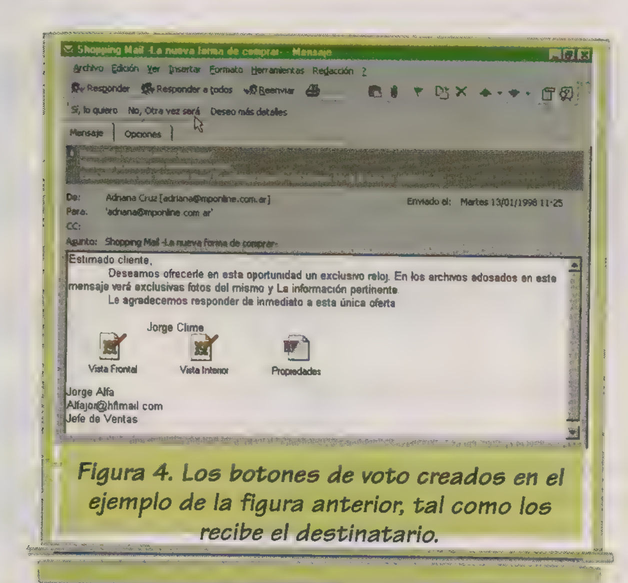


Figura 4. Los botones de voto creados en el ejemplo de la figura anterior, tal como los recibe el destinatario.

Asignar formato Exchange

Para mandar mensajes con votos, asignaciones de tareas y pedidos de reuniones, es necesario que nuestro destinatario pueda soportar el formato Exchange (tanto por el servidor como por Outlook). Pero también debemos asegurarnos de mandárselo con ese formato. Haciendo doble clic sobre el destinatario, se abrirá un cuadro con su dirección electrónica y una casilla de selección, **que debemos activar**, que dice "mandar siempre con formato de Microsoft Exchange".

Almacenando el mensaje en la Bandeja de Salida

Si antes de enviar el mensaje se desean ver los formatos en que se lo envía, se debe seleccionar el comando **propiedades** del menú **Archivo** (**Figura 5**). Allí, si se quiere, se pueden cambiar los formatos de envío.

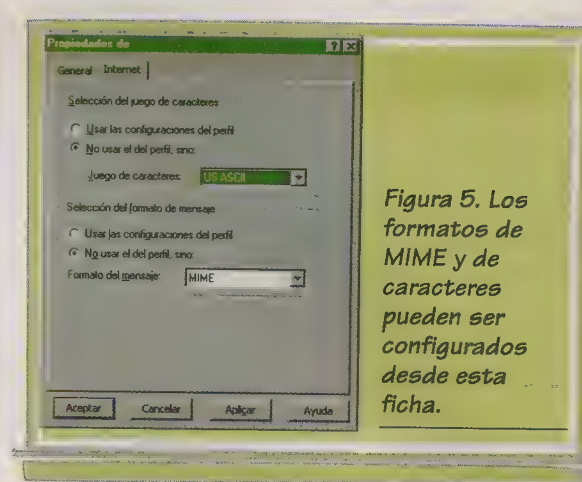


Figura 5. Los formatos de MIME y de caracteres pueden ser configurados desde esta ficha.

Por último, para que nuestro mensaje se guarde en la Bandeja de Salida, debemos hacer clic en el botón **Enviar** (**Send**, en la versión en inglés). Sólo es cuestión de conectarse para hacer el intercambio.

Sobre formatos y otras chauchas

Lamentablemente, no todo el mundo puede recibir los archivos en HTML, ni en formato MIME, y mucho menos soportar los formatos especiales de Outlook. Si no sabemos si nuestro destinatario tiene el mismo programa, lo mejor será mandar el formato como simple texto ASCII y así ahorrarnos problemas.

Tareas

"¿Qué tengo qué hacer? Ya hice lo más importante del día y me sobra un poco de tiempo... ¿Qué tareas pendientes tendré?".

Para recordar las cosas con facilidad, nada mejor que anotarlas (y poner alarmas que nos las recuerden).

En el grupo Outlook se encuentra una carpeta llamada **Tareas**. Al hacer clic sobre ella podemos ver las actividades que tengamos anotadas. Según la vista que usemos, podremos ver las tareas completadas o el color de las tareas sin completar.

La situación

Siempre decimos que la mejor manera de explicar algo es poniendo un ejemplo. Bien, imaginemos que nuestro supuesto jefe nos indica escribir una nota para una revista. Como es una nueva obligación, decidimos incluirla en nuestra lista de tareas. Poco a poco exploraremos las diferentes posibilidades que nos brinda este programa.

Creando la nueva tarea de manera rápida

Simplemente haremos un clic donde dice **Haga clic aquí para agregar tarea**. Sin cambiar de pantalla, podemos agregar entonces los datos más importantes en nuestra obligación (**Figura 6**): descripción, estado, vencimiento, porcentaje realizado, categoría, etc.

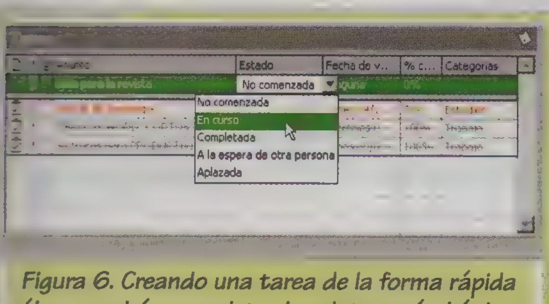


Figura 6. Creando una tarea de la forma rápida sólo se podrán completar los datos más básicos.

Sin embargo, este método puede volverse insuficiente a la hora de dar especificaciones. Por ejemplo, no podemos activar ninguna alarma que nos avise la cercanía de la fecha de entrega. Sin embargo, se puede modificar una tarea agregándole todos los datos que necesitamos.

Para modificar una tarea

Bastará con hacer doble clic en el cuadro de descripción de la lista de tareas que veamos en pantalla. El cuadro que se mostrará es igual al que aparece al crear la tarea con opciones detalladas.

Crear una tarea completando detalles

Para los que prefieran tener los datos bajo control, es conveniente que en vez de un clic se haga **doble clic** (sí, sobre *"Haga clic aquí para...")*. Se abrirá una nueva pantalla similar a la de la **Figura 7**. Esta pantalla cuenta con dos fichas, que veremos a continuación.

La ficha Tarea

En esta ficha tenemos los detalles que se nos facilitan al crear nuestra tarea con el método rápido. Pero agregando la posibilidad de insertar una **alarma** que nos recuerde en determinado momento nuestra obligación. Esta alarma se presenta como un cuadro de diálogo y/o un aviso sonoro, según nuestra elección. Lamentablemente, para que las alarmas se activen el programa **Outlook** debe estar abierto (con el gasto de memoria que representa), pero una vez que basemos nuestros tiempos en él veremos que, en realidad, será una salvación abrirlo cada vez que iniciemos Windows.

También podremos indicar si es una tarea privada (restringiendo el acceso a otros usuarios) o no. Al ponerle fecha de finalización, la pantalla nos mostrará cuántos días nos quedan para terminar este trabajo.

Facilitando el uso de Outlook

Ya que Outlook se vuelve de apertura obligatoria, ¿por qué no insertarlo en nuestra carpeta de inicio? De esta manera, al iniciar Windows, Outlook aparecerá automáticamente.

Además podemos trabajar con las categorías creando, borrando e insertando a nuestro antojo. Nuestro programa trae una gran cantidad de categorías predefinidas, y para asignarle una a nuestra tarea bastará con escribirla en el cuadro de texto inferior.

Una tercera forma

Además de las que ya mencionamos, existe una forma más para crear una tarea: presionando el botón de **Nueva Tarea** de la barra de herramientas de Outlook.

Si no deseamos pasar a la siguiente ficha, cuando ya tengamos los datos en pantalla presionamos el botón de `Guardar y Cerrar` de la barra de herramientas. Pero, si seguimos con nuestro ejemplo, pasaremos a la ficha siguiente.

La ficha Estado

Esta ficha nos habla de cómo nos está yendo con la realización del trabajo. Por ser algo muy simple, la **Guía Visual 1** se encargará de explicar las opciones que –por ahora- podemos entender.

Se darán cuenta de que ninguna de estas últimas opciones es de carácter obligatorio. Cuando terminamos de completar los datos, presionamos sobre `Guardar y Cerrar` y volveremos a la lista de tareas o a la pantalla desde donde iniciamos el cuadro.

Haciendo de las tareas algo útil

Al igual que podemos insertar elementos y archivos en los mensajes (ver páginas anteriores), también podemos hacerlo en las tareas, con lo cual le estaríamos dando una utilidad muy importante a esta función. Si nuestra alarma nos avisa que tenemos que escribir algo, al abrir la tarea en busca de más datos podemos encontrarnos con el archivo donde estamos escribiendo. De esta forma ahorramos tiempo de búsqueda y hacemos el trabajo más efectivo.

Otra ventaja de las tareas es la posibilidad de registrar el tiempo que ocupamos en ellas en el Diario de Outlook, del cual nos preocuparemos en la última clase.

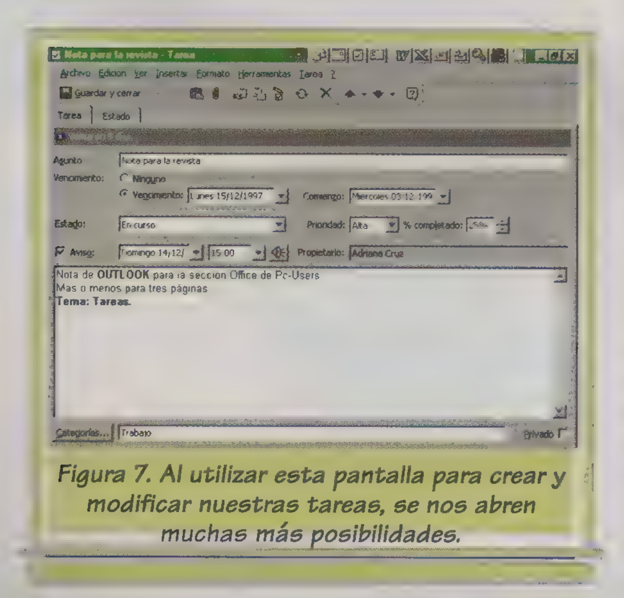
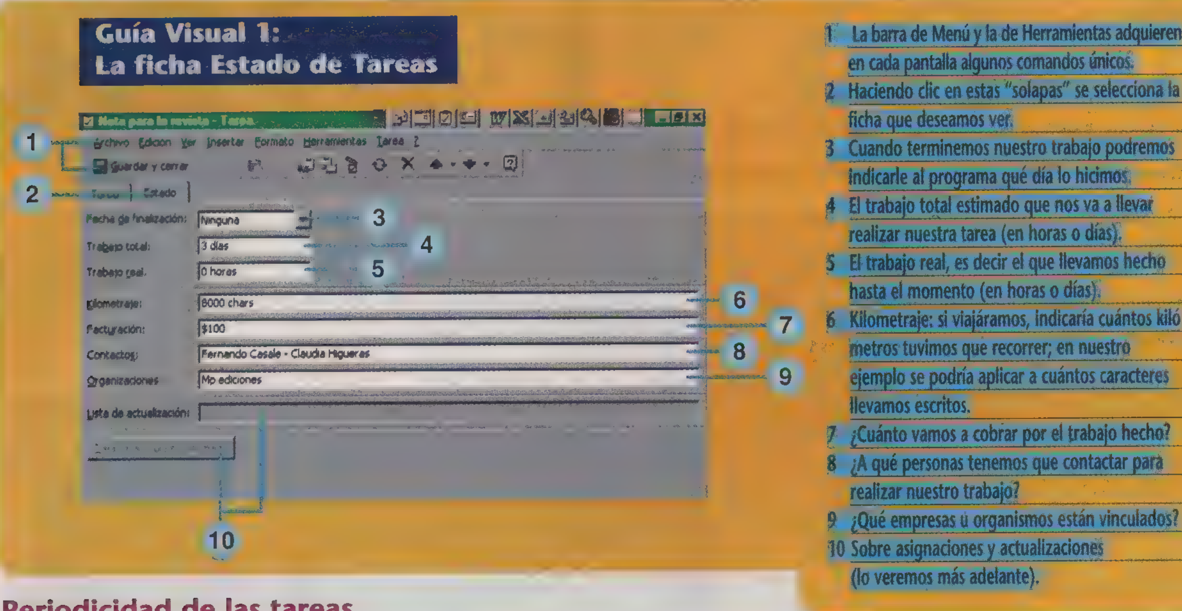


Figura 7. Al utilizar esta pantalla para crear y modificar nuestras tareas, se nos abren muchas más posibilidades.



Periodicidad de las tareas

Una tarea se puede repetir varias veces. Si una revista es mensual, es lógico que sus colaboradores hagan una nota por mes. Si el encuentro con un amigo es semanal, la salida para pasear al perro es diaria, e ir a buscar calificaciones es semestral **NO** será necesario crear una tarea cada vez.

Si hacemos que una tarea sea periódica, nos aseguramos de que se cree automáticamente a intervalos determinados. Para esto, teniendo abierta una tarea, seleccionamos el comando **Periodicidad** del menú **Tareas** (o presionamos CTRL+I).

Se abrirá un cuadro de diálogo (**Figura 8**) que nos permite indicar cada cuánto se debe crear la tarea o, para expresarlo mejor, cuándo será la próxima fecha en la que deberemos hacer la tarea. Dejo que ustedes exploren este tema (repito, el espacio es tirano).

Asignaciones de Tareas

Seguimos con el primer ejemplo que dimos. Nuestro jefe nos manda a hacer una nota para la revista. Así como nos lo comunica de forma oral, nos lo puede comunicar por correo electrónico y, más precisamente, por medio de una asignación de tarea.

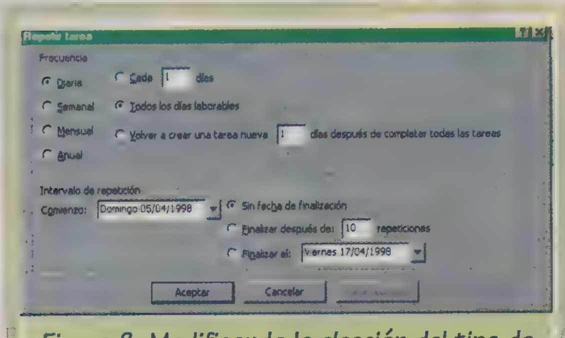


Figura 8. Modificando la elección del tipo de periodicidad, este cuadro se va alterando poco a poco.

Uno puede crear una asignación de tarea, mandársela a alguien y que dicha persona acepte o rechace la obligación. Otra opción es que el destinatario le mande la asignación de tarea a una tercera persona (derivándosela).

Para mandar uno de estos pedidos de tareas, se selecciona el comando **Solicitud de tarea**, del submenú **Nuevo**, del menú **archivo** (o se presiona CTRL+SHIFT+U). Se abrirá un cuadro de diálogo, similar al de las tareas, donde hay que especificar el destinatario (igual que un e-mail); los demás datos son los mismos que se completan en una tarea.

Para poder mandar y recibir asignaciones de Tareas

Lamentablemente, éste es un formato exclusivo de Outlook; para que el intercambio de una solicitud de tarea sea completo, deben cumplirse los siguientes requisitos:

1) Emisor y destinatario deben usar Outlook.
2) Ambos deben tener servidores que utilicen Microsoft Exchange Server.
3) El emisor tiene que aplicar el formato Exchange al mensaje y el destinatario debe estar preparado para recibirlo.

El receptor (la persona que debería aceptar la tarea) recibe un mensaje con dos botones de voto (aceptar y rechazar). Cualquiera sea la opción elegida, incluso si se deriva la tarea (desde el menú **tareas**, comando **asignar tarea**), se crea un nuevo mensaje para mandar la respuesta a quien corresponda (ya sea al que nos mandó la tarea o a quien se la vamos a mandar). Si aceptamos la tarea, se creará una copia de la misma en nuestra lista de tareas.

Para la próxima

En la próxima clase revisaremos el tema del Calendario. Y hablaremos de las notas y del Diario. ¡Nos vemos!



Paint

La versión beta de Paint Shop Pro 5.0 (totalmente funcional y casi completa) pone frente a nosotros un programa que aspira decididamente a ganarse un espacio entre los profesionales. Son tantas sus nuevas posibilidades que exceden largamente esta nota, en la que presentaremos algunas, como para ir "abriendo el apetito".

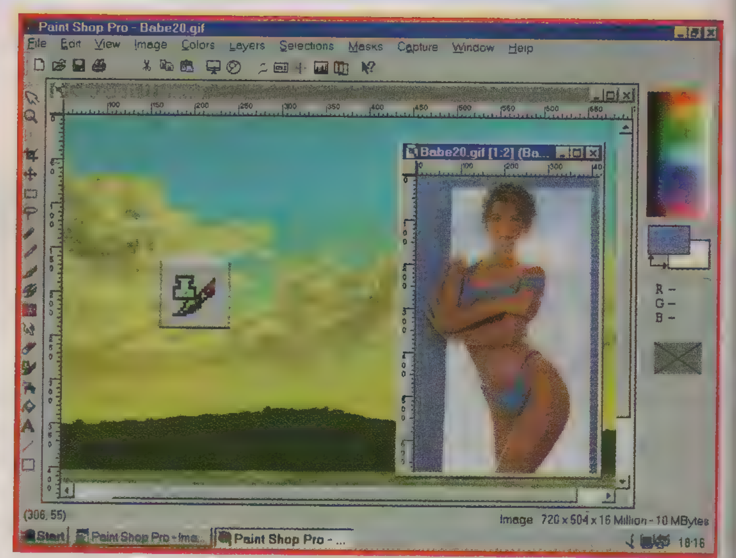
Juan Carlos Asinsten
asinsten@newage.com.ar

Paint Shop Pro es un viejo conocido de los lectores de PC Users. Ubicado desde sus inicios en uno de los más eficaces y completos visualizadores y conversores de gráficos, nos sorprendió en la versión 3.0 al convertirse en un completo editor de gráficos bitmap y fotografías. La versión 4.0 avanzó en esa dirección, perfeccionando sobre todo las herramientas de selección, incorporando el browser como un comando interno y adaptándose totalmente a Windows 95 (utilizando el botón derecho del mouse y aceptando nombres largos).

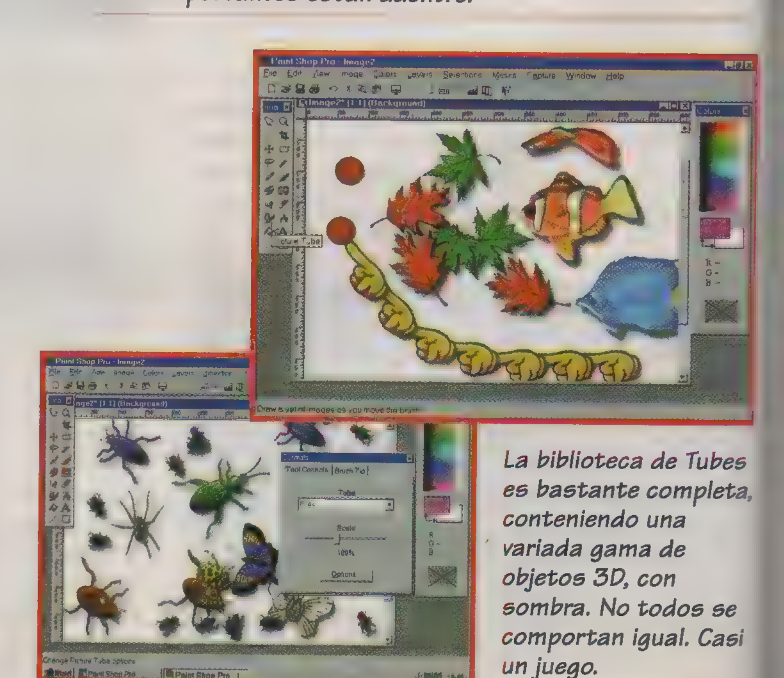
Ahora, la nueva versión 5.0 (se puede bajar la versión de prueba en www.jasc.com) incorpora un manejo mucho más completo de selecciones y máscaras, soporte para el modo CMYK y *layers*, y un poderoso editor de gifs animados, entre sus características más importantes.

Tubes: el cambio más vistoso

Algunos programas de pintura infantil incluyen, desde hace tiempo, los "*sellitos*": pequeñas ilustra-



Paint Shop Pro conserva el look de la versión 4, con el agregado de algunas herramientas nuevas, como el botón Tubes. Podemos ver también las reglas en cada ventana. Los cambios importantes están adentro.



La biblioteca de Tubes es bastante completa, conteniendo una variada gama de objetos 3D, con sombra. No todos se comportan igual. Casi un juego.

Shop Pro 5
¡Cómo creció este chico!

ciones que se aplican como si fuera un sello, tantas veces como uno quiera. Fractal Painter también incluyó una herramienta parecida, que desparrama mariposas o pequeños objetos sobre la superficie del gráfico. PSP 5 también tiene sus sellitos, con el nombre de ***tubes***, y constituyen la herramienta más impactante del programa.

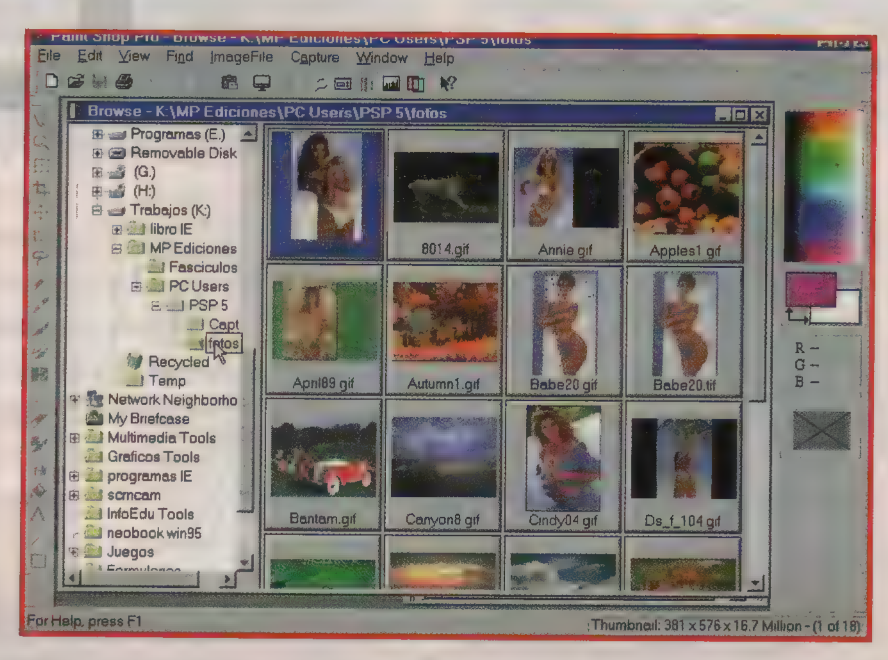
Seleccionando el botón respectivo, podemos elegir de la **Paleta de Control** la colección que necesitamos. Cada una de ellas tiene una variedad de objetos de la misma categoría: hay desde piedras hasta insectos de variados tipos. Hojas, aviones, automóviles, moscas, manos, y varios etcéteras más. Los gráficos son editables. No encontramos referencias sobre cómo construir los sellitos propios, pero (seguramente) debe ser posible.

¿La utilidad de esta herramienta? Bueno: las hojitas las usé para cubrir a mi tía Romualda, que en una foto aparece totalmente desmallada (sin malla...).

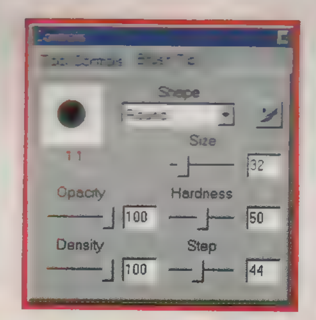
¿Y las moscas? ¿Y la tarántula? Qué sé yo... Pero que son divertidos, lo son.

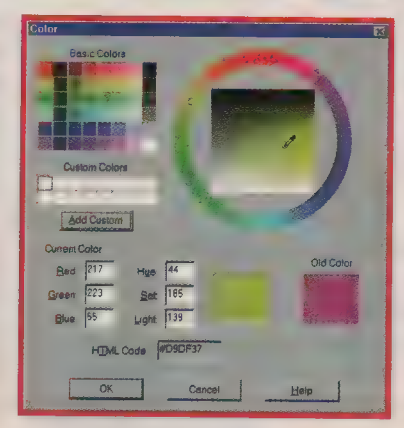
Paletas de control

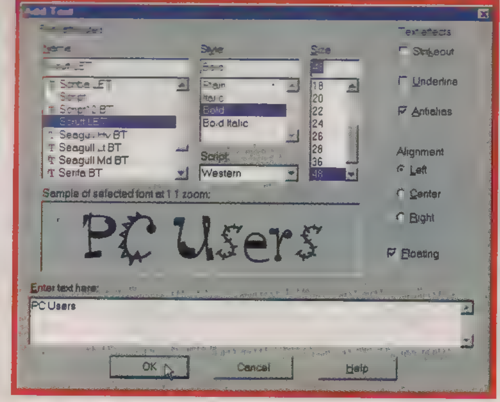
Las paletas de control de herramientas y comandos tienen muchas posibilidades nuevas. Se destacan las que establecen parámetros para pinceles y herramientas de edición: posee pestañas, de ma-



El browser agrega a la completa gama de herramientas para localizar y administrar colecciones de gráficos de muy variados formatos, un practiquísimo «navegador» del estilo del Explorador que hace mucho más ágil el trabajo.







Renovadas y completas paletas de control de herramientas.
La de texto contiene todos los controles necesarios, incluyendo la previsualización del texto editado.
La de pinceles y herramientas de edición, la posibilidad de modificar todos los parámetros en forma sencilla.
El control de color adopta una forma mucho más intuitiva, similar a la de Fractal Painter.

nera de tener ambas a mano sin ocupar espacio en la pantalla. Los pinceles pueden convertirse en lápices, tizas, fibras, etc., cada uno con la correspondiente textura propia. Se pueden modificar (además del tamaño), la suavidad del borde, la transparencia de la tinta, la densidad y el espaciado del trazo (la versión beta todavía muestra alguna inestabilidad en los seteos).

Otra cosa que ha cambiado totalmente es la paleta para modificar los colores. El modelo es ahora mucho más intuitivo: muestra en un círculo los valores de ***Hue*** (matiz, nombre de color...) mientras que en un recuadro se establecen visualmente los valores de saturación y luminosidad para ese color. Como siempre, hay casillas para leer o escribir valores numéricos del color, y muestra el código que corresponde a ese color en HTML para el tag Body.

Los Layers son un viaje de ida...

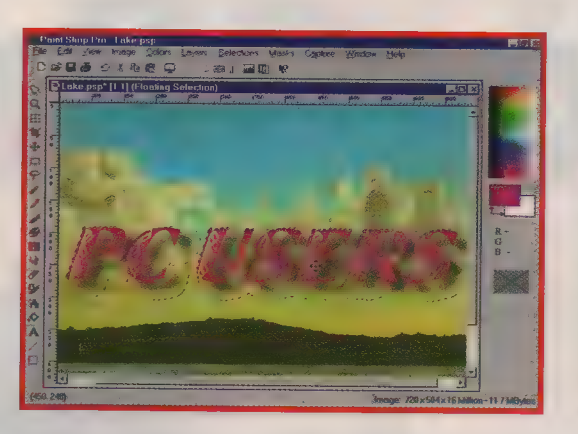
...el que los prueba no puede vivir sin ellos.

Los ***layers*** son capas en las que se guarda parte del trabajo. Imaginemos que tenemos una fotografía a la que queremos agregarle nubes y un texto. Desde luego que esto se puede hacer sin ***layers***, guardando copias de cada variante. Pero... ¿si pudiéramos poner las nubes en una hoja de celofán o acetato sobre la foto (para ver cómo queda)y el texto en otra? ¿y si ahora sacamos las nubes?

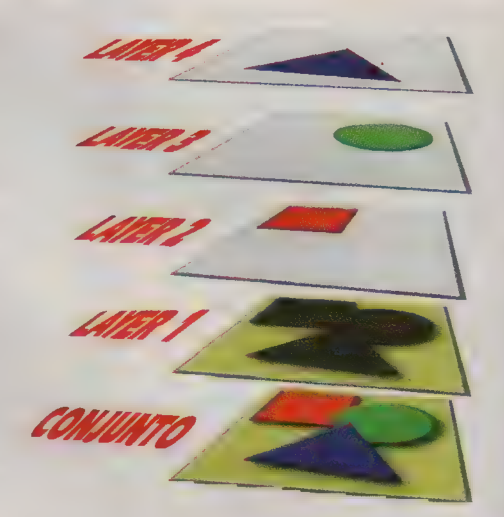
Los ***layers*** nos permiten hacer todo eso y mucho más, trabajando con partes del gráfico casi como si fueran objetos.

Los layers son transparentes, como una hoja de celofán o acetato, y los gráficos "pegados" en ellos pueden transformarse de la manera que queramos, sin afectar al resto del archivo. Los ***layers*** pueden ocultarse a la vista, de manera que en el mismo archivo podemos tener varias versiones de un trabajo para decidir cuál preferimos.

Los gráficos de cada ***layer*** pueden cambiarse de lugar simplemente arrastrándolos con la herramienta respectiva.



El texto y la sombra están en un Layer, sin afectar la fotografía del fondo. Podemos trabajar tranquilos, porque aunque se deseleccione no quedará «pegado» y podremos seguir haciendo cambios.



Cada layer es una capa independiente, que puede editarse y modificarse por separado. La parte transparente permite ver los elementos de las capas inferiores. Los objetos en cada capa pueden ser semiopacos, o efectuar operaciones de adición sustracción, etc., con las capas inferiores.

Los trabajos de montaje no nos harán sufrir más, atiborrando el disco con copias de cada paso intermedio para poder volver atrás. Un archivo puede contener todas las variantes que necesitemos. Y al final, eliminamos los elementos no usados, antes de "fundir" las capas (*layers*) en una sola para obtener un gráfico utilizable en otras aplicaciones (los gráficos con capas se guardan en un formato propietario de PSP).

Paint Shop Pro también lee y edita gráficos con layers en formato PSD, de Photoshop.

Y como si todo esto fuera poco

Todo lo referente a selecciones, máscaras y canales ha sufrido una sorprendente mejora, brindando muchas posibilidades al diseñador.

Paint Shop Pro soporta ahora el modo CMYK en el formato TIFF, lo que sirve para la separación de colores para la impresión en artes gráficas.

Se pueden establecer hasta tres carpetas diferentes para que PSP encuentre *plug-ins*, con lo que, aparte de los propios, puede utilizar los de Photoshop o Corel Photo Paint, si están instalados.

Por último, incluye (por separado) un programa generador de animaciones, orientado a producir GIFs animados para Internet. Las animaciones se crean con la metáfora de la película *frame by frame* (cuadro por cuadro) pero tiene la posibilidad de incluir varios tipos de efectos de transición entre *frames* y aplicables a texto. La animación es totalmente editable y se graba en formato propio. También se puede guardar en formato GIF, para ser utilizada en páginas web.

Sin duda, un programa indispensable en la cartera de la dama, en el bolsillo del caballero y en el desktop de todos los que trabajamos con imágenes.

La clínica del Dr. Hardware

"¿Cómo enchufo el mouse?- ¡La impresora escribe en guaraní! - Sale humo blanco de la PC, ¿es normal?" Animo, llegó el Dr. Hardware para ayudarnos en todas nuestras dudas y problemas con los fierros. Dirijan las cartas para esta sección en hoja aparte. Se publicarán las que resulten de mayor interés. No, no insistan, el Dr. Hardware no atiende a domicilio ni contesta cartas en forma privada.





Sin IRQs

Esteban Danilo Giardella (de Rosario, Santa Fe) está como loco y con razón: se le acabaron los IRQs. Esto, en pocas palabras, significa una seria limitación para agregar nuevos periféricos a su PC. Es por ello, justamente, que Esteban quiere que le diga si existe algún truco o recurso para activar más IRQs.

Dr. H: Siento desilusionarte, pero no hay modo alguno de generar IRQs a gusto. La solución está en compartirlos y/o liberarlos. Eso sí, hay IRQs que son intocables por la función que cumplen. Tal es el caso del 0 (reloj del sistema), el 1 (controlador de teclado), el 2 (éste es todo un tema, más tarde veremos por qué), el 8 (reloj del CMOS, el que lleva la batería) y el 13 (unidad de punto flotante). Pero acá no termina la cuestión. También tenemos los IRQs que utilizan los periféricos e interfases con los que comúnmente cuenta el sistema. Así encontramos que los IRQs 3 y 4 están reservados a los puertos serie; el 5, en general, se emplea con la tarjeta de sonido, el 6 es para la controladora de disqueteras, el 7 corresponde al puerto paralelo, el 12 se cede al mouse estilo PS/2 y, finalmente, los 14 y 15 son usados respectivamente por la controladora IDE primaria y secundaria.

Por lo tanto, los IRQs que aparecen frecuentemente libres son sólo el 9, el 10 y el 11. Lo interesante del asunto es que, además de ser pocos los IRQs, **no todos los periféricos que agreguemos pueden disponer de ellos**. Y para comprender por qué ocurre esto es indispensable hacer un poco de historia.

Si regresáramos por unos instantes a la época de las PCs XT, veríamos que existían 8 IRQs, numerados del 0 al 7 y manejados por un controlador de interrupciones de nombre "8259". No, no se trataba de un presidiario, pero sí estaba condenado de cierta manera. Y esto se puso en evidencia en el momento de la concepción de la PC AT. En aquellos días se decidió ampliar el bus ISA de 8 a 16 bits y eso hizo imprescindible la ampliación del número de IRQs, por lo que debió incorporarse un segundo controlador de interrupciones. Claro que, como esto podía conllevar problemas de compatibilidad con la plataforma XT, la mejor idea que tuvieron fue hacerle creer al procesador que todo seguía como antes. ¿De qué manera? Comunicaron los controladores de interrupciones entre sí por medio del IRQ 2. De este modo, los pedidos de interrupción al procesador seguían siendo del 0 al 7, con la particularidad de que, en realidad, los generados por el 2 eran del segundo 8259 que administraba los IRQs del 8 al 15. Linda trampa.

Con el transcurso del tiempo, se rectificó el diseño AT, y esto no fue más así, aunque quedaron algunas reminiscencias. Para empezar, los periféricos que se conectan con la interfase ISA de 8 bits están limitados al uso de los IRQs del 0 al 7, mientras que los que usan el ISA de 16 bits tienen

"libertad" de emplear cualquiera. El IRQ 2 ahora está ligado al 9, lo que hace factible que un antiguo periférico pueda emplear el segundo controlador de interrupciones. No obstante, esto presenta un inconveniente: si se usa el IRQ 2, no se dispone del 9 (y viceversa). Por tal razón, si pretendemos que el IRQ 9 esté libre, el 2 debe ser intocable.

Muy bien, terminamos con la teoría; vayamos ahora a la práctica. Lo primero que debemos hacer es tomar lápiz y papel y anotar quiénes emplean cada IRQ. La mejor forma de averiguar esto es sirviéndonos de un utilitario como el Microsoft Diagnotics (MSD.EXE; en MS-DOS) o el Microsoft System Information (MSINFO.EXE; en Windows 95). Hecho esto, comienza el juego.

¿Qué hay para descartar? Lo más probable es que se pueda eliminar uno de los puertos serie (siempre y cuando no tengamos un mouse serial y un módem, en cuyo caso ambos IRQs estarían en uso). ¿Cómo lo desactivamos? Si la PC es relativamente nueva, desde el BIOS; si tiene unos años, casi seguro se puede hacer a través de un jumper en el motherboard. Y hablando del mother… si éste tiene la opción de conectar el mouse por un puerto tipo PS/2 (revisen el manual) y nosotros lo tenemos por uno de los serie, quizás nos convenga cambiar el mouse y ganar un IRQ (bueno, esto considerando que el IRQ 12, reservado al PS/2 prácticamente no lo usa ningún otro dispositivo).

Otra cosa que podemos hacer, si el chipset de nuestra PC soporta "*independent device timing*" (las generaciones posteriores al chipset 430 FX lo hacen), es inhabilitar la controladora IDE secundaria. ¿Para qué? Es que así obtendremos el IRQ 15. Alguien puede objetar que con dos discos rígidos y una lectora de CD-ROM IDE ATAPI (algo que es común) esto no es realizable, porque es requisito tener ambas controladoras. En ese caso, aconsejo descartar uno de los discos o reemplazar ambos por uno de mayor capacidad (así es la vida, una cosa a cambio de otra). Y para los que no lo recuerdan (esto ya se explicó meses atrás), la exigencia del "*independent device timing*" pasa por una cuestión de rendimiento. De no contar con este soporte, los dispositivos conectados a la controladora IDE funcionarán al ritmo del más lento de ellos en cada canal.

Quienes no tengan impresora ni utilicen el puerto paralelo para otra cosa (por ejemplo, un escáner) tienen la gran ventaja de rescatar el precioso IRQ 7 (anulándolo). Si éste no fuera el caso, entonces sería bueno compartir el IRQ, debido a que la impresora (o el escáner) solicita los servicios de interrupciones circunstancialmente. Ergo, si tuviéramos una tarjeta de sonido, bien podríamos asociarla al IRQ 7 o, lo que es lo mismo, mover la impresora al 5 (si allí está configurado el audio); como sea, recobraríamos otro IRQ más (pero ojo, no traten de hacer trabajar ambos periféricos simultáneamente porque deberán atenerse a los cuelgues).

Como dato ilustrativo les comento que, si verdaderamente le quieren encontrar la vuelta a este dilema de los IRQs, traten de que la próxima PC que compren traiga interfase y dispositivos SCSI. Con un único IRQ, el SCSI administra discos rígidos, lectoras de CD-ROM y escáner, ocupa un solo slot en el motherboard y ofrece óptimo rendimiento. Es la panacea, si uno tiene con qué comprarla. Si no, a aplicar lo que acabamos de ver.

BIOS y capacitores

La primera promoción de **Técnicos en Administración y Mantenimiento de Hardware** del **IAC Bariloche** escribió para consultarme sobre ciertas cuestiones que aparecieron en la nota de tapa de la PC Users 81 (Motherboards, secretos y mentiras). Lo primero que quieren que les aclare es bajo qué criterio baso el hecho de que en un motherboard es importante el número de capacitores, dado que, "*electrónicamente, dichos componentes (de acuerdo a la configuración circuital) no solamente se comportan como filtros, sino que crean variables de tiempo, son separadores de señales y en algunos casos se comportan directamente como un cortocircuito*". Además, quieren saber qué sentido tiene un BIOS programable, cuando el chipset limita los componentes y la tecnología que el mother puede soportar.

Dr. H: Empecemos dejando en claro una cosa: ningún fabricante de motherboards en su sano juicio va a implementar el uso de capacitores para crear caos en los circuitos de sus productos. Por lo tanto, se sobreentiende que su aplicación está absolutamente justificada. Los capacitores de los que hablaba en la nota de tapa son aquellos que regulan, como decía, "la estabilidad eléctrica que tenga el motherboard". ¿Qué quiere decir esto exactamente? En aquella oportunidad no lo aclaré para no andar hilando tan fino, pero llegó el momento de hacerlo.

La cuestión de los capacitores afecta, en particular, a la alimentación del microprocesador y, en general, a la del resto de los circuitos integrados (CI). Como ustedes sabrán, cualquier regulador de voltaje al que se le extrae determinada corriente ve afectado su nivel de salida, lo cual puede volverse crítico cuando se trata de componentes que trabajan con tolerancias mínimas, como los ya mencionados. El rol de los capacitores, entonces, es servir de filtro entre el regulador de voltaje y el elemento que se debe alimentar, haciendo que se mantenga el nivel de tensión más allá de las corrientes que se requieran (que por ejemplo, en el caso del microprocesador Pentium II, pueden variar desde unos pocos miliamperes hasta varios amperes).

Si analizamos profundamente el tema, también debemos decir que no sólo resulta importante el número de capacitores que tenga el motherboard, sino dónde y cómo estén ubicados y de qué tipo sean. El dónde y el cómo nos dicen qué tan bien se están aplicando, mientras que el tipo nos da la pauta de la durabilidad que se puede esperar de ellos. Así, si los capacitores aparecen próximos a los CI y a la CPU y, además, hay varios de ellos en paralelo, tendremos

un diseño de motherboard muy prometedor. En lo que respecta a los tipos de capacitores, hay bastante que explicar, debido a que detrás de este tema subsiste una controversia técnica.

Básicamente, en el mercado coexisten dos clases de capacitores que pelean para tener una plaza en los motherboards: están los de aluminio y los de tantalio. Como siempre, hay quienes defienden el uso de unos y quienes se vuelcan por los otros. Lo cierto es que cada cual tiene lo suyo. Para empezar, por el proceso de fabricación que tienen (basado en la electrólisis), sus partes químicas son un tanto diferentes. La mayoría de los capacitores de aluminio emplean electrólitos (se trata de una sustancia que, diluida en un solvente adecuado, conduce corriente eléctrica) que tienden a secarse con las variaciones de temperatura (algo a lo que se encuentran expuestos al estar cerca de la CPU y de los CI) y el paso del tiempo. Esto, en consecuencia, termina haciendo que los capacitores pierdan ciertas propiedades y se vuelvan más inestables. Los de tantalio, en cambio, se valen de electrólitos sólidos, que son resistentes al envejecimiento y a las temperaturas. Además, a diferencia de los capacitores de aluminio, los de tantalio ofrecen en general inductancias parasitarias menores (las cuales ejercen variaciones de tensión en el regulador de voltaje). Sin embargo, empresas como Sanyo, que se dedican a la fabricación de capacitores de aluminio de alta calidad, han logrado muy buenos resultados como para ponerse a la par de los de tantalio, y eso se aprecia, ya que importantes fabricantes de motherboards, como Asus o Aopen, los utilizan.

Por todo lo anteriormente expuesto, está visto que la repercusión que pueden tener los capacitores es decisiva. Y si a alguien le quedan dudas, basta aclarar que un motherboard con capacitores de mala calidad (o con un número muy reducido) puede hacer trabajar el sistema de forma errática sin aparente explicación.

Pasando al tema del BIOS flash, creo que el mejor modo de demostrar por qué sí tiene sentido, es a través de unos cuantos ejemplos. Caso A: me compro un disco rígido de 3,8 GB, pero el BIOS no lo puede configurar. Caso B: me regalan un módem "Plug and Play" y Windows 95 no lo reconoce. Caso C: cambio la tarjeta de video y la PC no arranca más y emite sonidos. Caso D: alguien me presta un CD-ROM booteable, pero el BIOS sólo me permite elegir entre la disquetera o el disco rígido para bootear. Caso E: llega el año 2000, pero la PC se pone nostálgica y quiere recordar sus dorados '80 cuando aún era XT.

Todos estos conflictos se pueden solucionar actualizando el bendito BIOS, y eso se debe a que todas son cuestiones que dependen de él, como el soporte LBA, ECHS y PnP (en la misma nota lo aclaré), los bugs (el del nuevo milenio) y algunas nuevas funciones (como el estándar "El Torito"; ver esta misma sección en PC Users 80). Espero que todo esto finalmente haya aclarado sus inquietudes.



Claudio Sánchez
clasanchez@mponline.com.ar

De dígitos a letras

¿Hay alguna función o macro para convertir un número a palabras? Por ejemplo, que tome 235 y me devuelva "doscientos treinta y cinco"?

Yamil Ekel Milgron

PCU: Esta pregunta nos la hacen de tanto en tanto. Es un problema muy común, pero bastante complejo, que seguro ya resolvió alguno. Si ese alguno nos está leyendo, que nos acerque sus resultados. Mientras tanto, veamos cómo puede encararse. Es una buena excusa para familiarizarse con unas cuantas funciones especiales. Vamos de a poco...

Un dígito

Si los números a convertir tuvieran solamente un dígito, sería muy fácil. Bastaría una tabla como la de la **Figura 1** y la función de búsqueda en tablas **=BUSCARV(C2;A7:B16;2)**.

Para entender cómo trabaja esta función, consulten los cuadros explicativos que andan desparramados por estas páginas.

	A	B
6		
7	0	
8	1	uno
9	2	dos
10	3	tres
11	4	cuatro
12	5	cinco
13	6	seis
14	7	siete
15	8	ocho
16	9	nueve

Figura 1. Una tabla que da, para cada número, su expresión en letras.

En realidad, esta función resuelve el problema cualquiera sea la cantidad de dígitos: solamente es cuestión de extender la tabla hasta el número máximo deseado. De acuerdo, no es práctico. Una solución más razonable sería separar el número en unidades, decenas, centenas, etc., y aplicar funciones similares para cada dígito. Está bien.

Separando dígitos

Primeramente necesitamos hacer la separación del número en sus dígitos. Comencemos suponiendo un número de dos cifras escrito en la celda **B1**. La siguiente fórmula separa las unidades:

```
=B1-ENTERO(B1/10)*10
```

Por ejemplo, si el número original en **B1** fuera 74, **ENTERO(B1/10)** sería 7. La función anterior equivaldría a hacer 74-70=4.

Si el número tuviera tres cifras, las decenas podrían separarse con una fórmula parecida:

```
=ENTERO(B1/10)-ENTERO(B1/100)*10
```

Y así, armando fórmulas similares para todos los dígitos, podemos luego encontrar la expresión en letras de cada uno mediante tablas similares a la de la **Figura 1**. Resumiendo, una primera aproximación la da la planilla de la **Figura 2**.

	A	B	C	D	E
1	Número	2482			
2	unidades	=B1-10*ENTERO(B1/10)	=BUSCARV(B2;A7:B16;2)		
3	decenas	=ENTERO(B1/10)-ENTERO(B1/100)*10	=BUSCARV(B3;A7:C16;3)		
4	centenas	=ENTERO(B1/100)-ENTERO(B1/1000)*10	=BUSCARV(B4:A7:D16;4)		
5	miles	=ENTERO(B1/1000)-ENTERO(B1/10000)*10	=BUSCARV(B5;A7:E16;5)		
6					
7	0				
8	1	uno	diez	cien	mil
9	2	dos	[illegible]	doscientos	dos mil
10	3	tres	[illegible]	trescientos	tres mil
11	4	cuatro	[illegible]	cuatrocientos	cuatro mil
12	5	cinco	[illegible]	[illegible]	cinco mil
13	6	seis	[illegible]	[illegible]	seis mil
14	7	siete	[illegible]	[illegible]	siete mil
15	8	ocho	[illegible]	[illegible]	ocho mil
16	9	nueve	noventa	novecientos	nueve mil
17					

Figura 2. Las funciones de la columna B separan el número de la celda B1 en sus dígitos. Las funciones de la columna C consultan las tablas que dan la expresión en letras de cada dígito. Las celdas B7, C7, D7 y E7 no están vacías sino que tienen un espacio en blanco.

Para el número **2674**, las fórmulas de esta planilla devuelven cuatro, setenta, seiscientos y dos mil. Sólo resta concatenar, acoplar adecuadamente las cuatro partes. El signo para concatenar palabras en Excel es &. Entonces, en **C1** escribimos:

```
=C5&C4&C3&C2
```

Lo que da como resultado **dos milseiscientossetentacuatro**. Parece que tenemos que intercalar algunos caracteres adicionales. Algo así, por ejemplo:

```
=C5&" "&C4" "&C3" y "&C2
```

El resultado de ésta es **dos mil seiscientos setenta y cuatro**. Ahora parece que funciona.

Probemos con otro número, por ejemplo: 3114. El resultado es **tres mil cien diez y cuatro**. Parece que no funciona tan bien como creíamos.

Considerando los casos especiales

El problema es que los números no guardan una regularidad completa. 5 y 8 hacen cincuenta y ocho pero 1 y 3 no hacen diez y tres sino trece. A partir del treinta, sí, se observa mayor regularidad. Lo más razonable parece ser considerar como casos especiales todos los números hasta el veintinueve.

Esto significa que, en el caso de que la decena sea menor que tres, habría que volver a juntar unidades y decenas para armar el 11, el 12, etc., según corresponda. Para eso podemos disponer una columna adicional donde, en **C2** las unidades pasan a ser:

```
=SI(B3<3;B3*10+B2;B2)
```

Esta función dice que si la decena (**B3**) es menor que tres (el número termina en 29 o menos) entonces la multiplicamos por diez y la sumamos a las unidades (**B2**). Si no, dejamos las unidades tal como están.

Por otra parte, las decenas cuentan como decenas solamente si son mayores que dos. Entonces, en **C3**, en la columna adicional, ponemos esta otra función:

```
=SI(B3>2;B3;0)
```

Por otra parte, la tabla que da la relación entre las unidades y sus nombres debe extenderse hasta el 29. De modo que la función a escribir en **D2** para obtener este nombre pasa a ser:

```
=BUSCARV(C2;A7:B37;2)
```

¿Cincuentaocho o cincuenta y ocho?

Todavía falta resolver el problema del "y". Veamos cuáles son los distintos casos:

- Si el número es 2357, hay que obtener **cincuenta y siete**. Aparece el **y**.
- Si el número es 1825, las unidades se convierten en 25. La tabla devuelve directamente **veinticinco** y no aparece el **y**.
- Si el número 6540, hay que obtener **cuarenta**. Tampoco aparece el **y**.

La función que da el nombre de las decenas tiene que tener en cuenta todas estas posibilidades: se agrega la partícula "y" si las decenas son mayores que dos y las unidades mayores que cero. Hay que agregar una condicional:

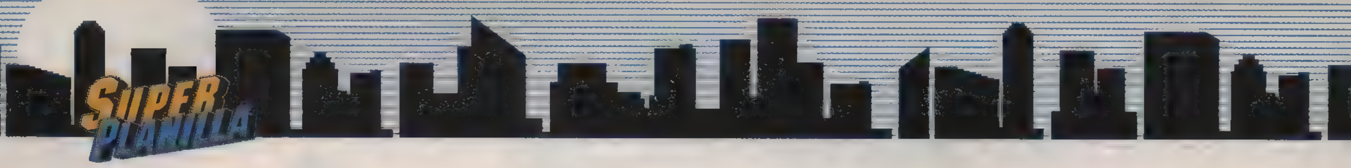
```
=BUSCARV(C3;A7:C16;3)&SI(Y(C3>2;C2>0);" y ";"")
```

Esta fórmula se escribe en **D3**.

Un problema con las centenas

Finalmente, nos queda un problema con las centenas. En efecto, las tablas dicen que cuando la centena vale uno, el nombre que le corresponde es **cien**. Pero a veces el nombre correcto es **ciento**. Por ejemplo:

- Si el número es 3450, no pasa nada por que la centena no es uno.
- Si el número es 5100, no pasa nada porque no hay nada después del cien.
- Si el número es 2107, el nombre de la centena es ciento.
- Si el número es 7140, el nombre de la centena es ciento.



Es decir: cuando la centena vale uno y las decenas o las unidades son mayores que cero, al nombre **cien** se le agrega la sílaba **to**. Si no, todo queda igual. Esto también se resuelve con una condicional. La función que da el nombre de la centena debe ser:

```
=BUSCARV(B4;A7:D16;4)&SI(Y(C3+C2>0;B4=1);"to ";"")
```

La planilla terminada, con todas sus fórmulas, aparece en la **Figura 3**. Si no se nos escapó nada, funciona con todos los números del 1 al 9999. Lo que no se ve en la planilla es que al escribir los nombres de los números hay que dejar un espacio en blanco a continuación de cada nombre.

	B	C	D
1	6531		=D5&D4&D3&D2
2	=B1-10*ENTERO(B1/10)	=SI(B3<3,B3*10+B2,B2)	=BUSCARV(C2,A7 B36,2)
3	=ENTERO(B1/10)-ENTERO(B1/100)*10	=SI(B3<3,0,B3)	=BUSCARV(C3,A7 C16,3)&SI(Y(C3>2,C2>0)," y ","")
4	=ENTERO(B1/100)-ENTERO(B1/1000)*10		=BUSCARV(B4,A7 D16,4)&SI(Y(C3+C2>0,B4=1),"to ","")
5	=ENTERO(B1/1000)-ENTERO(B1/10000)*10		=BUSCARV(B5,A7 E16,5)
6			

Figura 3. El sistema terminado. El número se escribe en B1 y su expresión en letras aparece en D1.

Si alguien ya encaró este problema y llegó a una solución diferente, nos gustaría conocerla.

La función de búsqueda en tablas

La función de búsqueda en tablas permite hacer la conversión entre dos series de valores. En el problema que nos ocupa, convierte un dato numérico en su nombre en letras. También podría usarse para obtener la descripción de un artículo conociendo su código, un sueldo conociendo la categoría, etc. Por ejemplo, supongamos la planilla de la Figura 4. Si se quiere conocer el sueldo correspondiente a la categoría escrita en F1, habría que escribir:

=BUSCARV(F1;A2:B6;2)

F1 es el dato (categoría) cuya equivalencia (sueldo) se desea conocer.

A2:B6 es la tabla que establece la correspondencia entre categoría y sueldo. Se excluye la fila de títulos.

2 indica que el sueldo (la información que se busca) está en la segunda columna de la tabla.

Si se quisiera conocer la obra social correspondiente a la categoría de F1, la función sería:

[illegible]

Ya que obra social figura en la tercera columna de la tabla.

	A	B	C	D	E	F
1	Categoría	Sueldo	Obra Social		Categoría	3
2	1	560	OSPET		Sueldo	1100
3	2	750	OSPET		Obra social	
4	3	1100	OSPET			
5	4	1900	APSET			
6	5	2200	Hipócrates			
7						

Figura 4. Una planilla de aplicación de la función de búsqueda en tablas. Es posible escribir en F2 una fórmula que tome el dato de F1 y obtenga el sueldo o la obra social que le corresponde según la tabla de la izquierda.

La función condicional

La función condicional SI hace que una celda adopte uno de dos valores posibles, según una condición. Por ejemplo:

[illegible]

La celda en que esta función esté escrita valdrá 100 si el valor de B8 es mayor que 10, y 250 en caso contrario. La sintaxis general de la función condicional es:

[illegible]

La función adopta el valor1 si la condición es verdadera y valor2 si la condición es falsa. Normalmente, la condición es una comparación entre los valores de dos celdas o entre una celda y un valor fijo.

Los tres argumentos se separan con coma o punto y coma según cuáles sean las configuraciones internacionales de Windows.

Las funciones lógicas Y y O

A veces, al usar la función condicional, o en otros cálculos, hay que escribir una fórmula que implique el cumplimiento de más de una condición. Para eso se usa la función Y. La sintaxis es muy simple:

[illegible]

Donde cond1, cond2, etc., son las distintas condiciones cuyo cumplimiento se busca. Esta expresión es verdadera cuando lo son todas las condiciones que están entre los paréntesis.

Si para que la expresión total tenga el valor verdadero basta que solamente una de las componentes lo sea, hay que usar la función O. La sintaxis es similar:

[illegible]

Estas funciones pueden aparecer como argumentos de otras expresiones más complejas, como en los ejemplos de la nota.

Cálculos con horas y minutos

¿Cómo puedo hacer para saber la cantidad de horas y minutos que median entre distintas fechas?

Juan Carlos Marín, drill353@copelnet.com.ar

Para hacer cálculos con horas y minutos entre distintas fechas, éstas deben escribirse en el formato **dd/mm/aa hh:mm**. Hay un espacio entre el año y las horas. Por ejemplo:
12/01/98 13:44

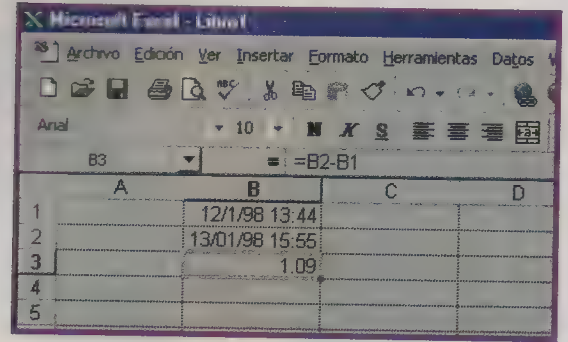


Figura 5. Una planilla para el cálculo de diferencias entre fechas. En principio, la diferencia (B3) da en "días y fracción". Este valor puede luego separarse en horas, minutos y segundos.

Si se hace la diferencia entre dos de estos datos (o entre las celdas que los contienen) el resultado da en días y fracción. Por ejemplo, en la **Figura 5** la celda **B3** contiene la diferencia entre **B2** y **B1**, que contienen fechas con horas y minutos. El resultado 1,097222 debe entenderse como "un día y un décimo" (más o menos). O sea, un día y poco menos de 2,40 horas. Para tener este último dato en forma más elegante, en las siguientes celdas hay algunos cálculos más.

`=ENTERO(B3)` dará la cantidad días enteros.
`=ENTERO(RESIDUO(B3;24)*24)` dará las horas enteras adicionales.
`=ENTERO(RESIDUO(B3;1440)*60)` dará los minutos adicionales

Otra de horas y minutos

¿Cómo hago para pasar de horas y minutos a minutos totales?

L. Bernal

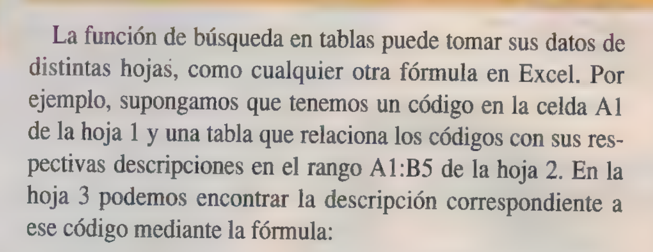
Una vez separadas las horas y minutos como quedó explicado recién, se puede reducir todo a minutos con la fórmula:

```
=HORAS*60+MINUTOS
```

Hablando de búsqueda en tablas...

¿Cómo se usa la función BUSCARV con datos de distintas hojas?

Patricia Lauro, plauro@cvtci.com.ar



La función de búsqueda en tablas puede tomar sus datos de distintas hojas, como cualquier otra fórmula en Excel. Por ejemplo, supongamos que tenemos un código en la celda A1 de la hoja 1 y una tabla que relaciona los códigos con sus respectivas descripciones en el rango A1:B5 de la hoja 2. En la hoja 3 podemos encontrar la descripción correspondiente a ese código mediante la fórmula:

```
=BUSCARV(Hoja1!A1;Hoja2!A1:B5;2)
```

Más Excel en Internet

¿Podrías recomendarme alguna lista de correo sobre Excel?

danielg@siscor.bibnal.edu.ar

Podés suscribirte a Excel-g, una lista con preguntas y respuestas sobre MS Excel, en todas sus versiones. Para hacerlo, tenés que enviar un e-mail a **listserv@peach.ease.lsoft.com**

Con la siguiente línea:

```
sub EXCEL-G Daniel
```

en el cuerpo del mensaje. No en el subject, que lo podés dejar en blanco.

Woody's Office Watch es un boletín electrónico semanal con información sobre todos los productos de la línea Office. Para recibirlo (es gratis) hay que suscribirse enviando un mail a **WOW@wopr.com**

No hace falta poner nada en el subject o en el cuerpo del mensaje. También se puede hacer la suscripción desde su sitio en la Web: **www.wopr.com/wow/wow.htm.**

Sobre el Huevo de Pascua

Muchos lectores escribieron para comentar que no pudieron hacer andar el Huevo de Pascua de Excel 97 (explicado en el número especial y en el libro Trucos y Técnicas). Es cierto: probando en distintas máquinas y situaciones resulta que a veces anda y a veces no. Pero no parece haber una lógica que indique cuándo funciona y cuándo no. Si alguien descubre algo, que avise.

10 preguntas sobre correo electrónico

En esta nota comentaremos los aspectos básicos del correo electrónico de Internet, para todos aquellos lectores que recién empiezan a usar este nuevo medio de comunicación.

Nicolás Di Candia
ndc@the-beatles.com



¿Qué es el correo electrónico? ¿Cómo funciona?

El correo electrónico, o e-mail (*electronic mail*) es un sistema de mensajería que "emula" al correo postal. Funciona de la misma manera: enviamos mensajes que serán almacenados en el buzón del destinatario y revisamos nuestro buzón (llamado *InBox* o Bandeja de Entrada) cuando queremos ver los mensajes que nos enviaron. Las ventajas del correo electrónico sobre el convencional son numerosas, entre ellas destacamos:

- **Es instantáneo.** Si cinco minutos después de que enviamos un mensaje el destinatario revisa su buzón, encontrará nuestro mensaje esperando ser leído.
- **Es gratuito.** Con los costos de conexión cubiertos, enviar cada mensaje no nos cuesta dinero.
- **Tiene alcance mundial inmediato.** Si queremos mandar una carta, por ejemplo, a Francia, seguramente no tardará menos de dos semanas en llegar la respuesta. Mediante el e-mail podemos tener la respuesta en minutos o (en casos extremos) en un par de días.

Los mensajes que enviamos son recogidos por nuestro servidor (que vendría a ser una especie de "cartero virtual"), quien lo envía al servidor del destinatario (el otro "cartero"). Cuando el receptor se conecta a su servidor, le es enviado el mensaje y se almacena en su computadora (el buzón).

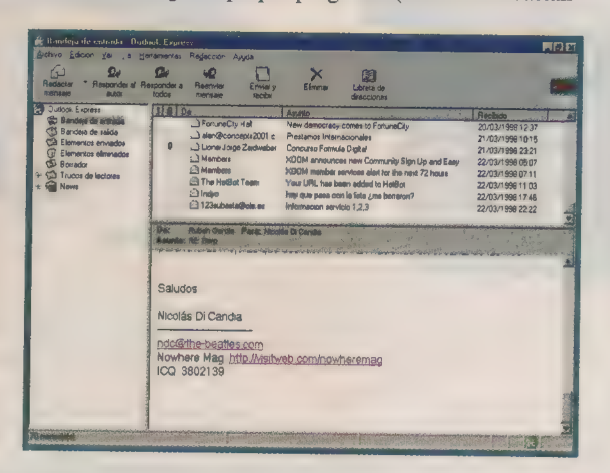


¿Qué necesito para usarlo? ¿Cuáles son sus costos?

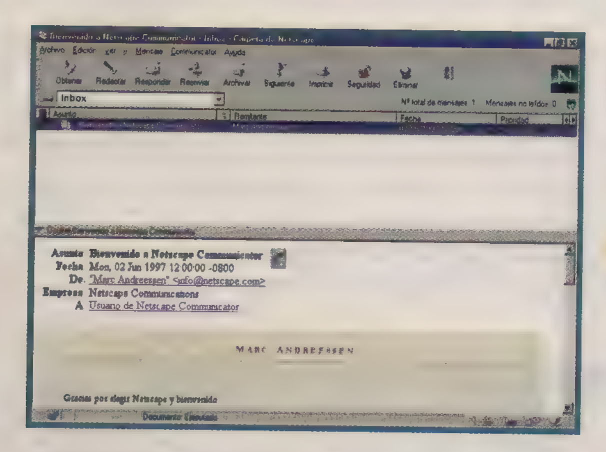
Si tenemos una cuenta de Internet "On Line", o Full-Internet, ya tenemos nuestra casilla de correo y no debemos pagarle al proveedor nada más por usarla (salvo los recargos por exceso de mails que algunos proveedores cobran). También existen cuentas de correo gratuitas que entregan las

universidades y otros organismos (en el número 77 de PC Users se explicó cómo obtener una dirección gratis en la Biblioteca Nacional). Incluso hay proveedores que ofrecen sólo una cuenta de e-mail por $5 mensuales (promedio).

Al contrario de lo que lógicamente puede pensarse, no es imprescindible tener una computadora en casa para usar el correo electrónico. En los cafés que brindan acceso a Internet podemos acceder (por un promedio de $10 la hora) a los servicios de e-mail gratuito que se ofrecen, por ejemplo en HotMail (**www.hotmail.com**) o en Yahoo! (**mail-.yahoo.com**). Ahora, si lo queremos usar en casa, con una 486 con 4 MB de RAM, módem de 14.400 bps y Windows 3.1 alcanza, aunque se recomienda una Pentium de 166 MHz con 16 MB o más de RAM, módem de 28.800 bps (como mínimo) y Windows 95. También necesitamos un **programa cliente** de correo electrónico. Las últimas versiones de los navegadores Netscape e Internet Explorer traen consigo su propio programa (ambos son bastante potentes), pero también podemos utilizar un cliente de correo externo como Eudora.



Esta es la pantalla principal de Outlook Express, el cliente de correo que trae Microsoft Internet Explorer 4.



La pantalla principal de Netscape Messenger puede parecer a simple vista algo diferente a la del Outlook Express, pero en la práctica ambos programas son bastante similares.

Por último necesitamos algunos datos para configurar nuestro programa de correo, que deben ser proporcionados por el proveedor:

- Nombre del servidor de correo saliente (SMTP).
- Nombre del servidor de correo entrante (POP3, puede ser el mismo que el saliente).
- Nuestro nombre de usuario (está a la izquierda de la arroba en la dirección).
- Nuestro password.

3 ¿Cómo se compone una dirección de e-mail?

Toda dirección de e-mail responde a la norma **usuario-@servidor.tipo.pais**, por ejemplo **pcusers@mponline.com.ar** indica que se trata del usuario "**pcusers**" del servidor "**mponline**", que es de tipo **comercial** y se encuentra en **Argentina**. Si no hay sufijo de país (por ejemplo, **juan@cito-.com**) se asume que corresponde a los Estados Unidos.

Si contratamos un proveedor de Internet nuestra dirección será **usuario@proveedor.com.ar**. La parte que está a la izquierda de la arroba (**@** en inglés se pronuncia **at** –en–) la elige el usuario, mientras que la parte que está a la derecha es inamovible en ese servidor.

No es necesario recordar la dirección electrónica de todos nuestros conocidos, ya que todo programa de correo que se precie de serlo trae una **Libreta de direcciones**, especie de agenda en la que podemos guardar las direcciones de nuestros amigos y luego buscarlos por su nombre a la hora de escribirles un mensaje.

4 ¿La otra persona tiene que estar conectada en el momento que enviamos los mensajes para leerlos?

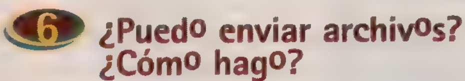
No. Los mensajes que enviamos se guardan en el servidor de correo del destinatario hasta que él los lleve a su computadora. Lo mismo ocurre con los mensajes que nos llegan a nosotros.

5 ¿Cómo debe ser el formato de los mensajes? ¿Puedo enviar diferentes tipografías o imágenes?

En el principio, el e-mail era una herramienta de **texto**. Sólo se podían enviar textos sin ningún tipo de formato, y ni hablar de acentos y eñes. Esto sigue siendo aplicable hoy en día en algunos sistemas. Pero en los últimos dos años, con el advenimiento de la llamada "guerra de los browsers", los clientes de correo (tanto de Netscape como de Explorer), incorporaron la capacidad de enviar y recibir archivos HTML (páginas web) como un mensaje co-

mún, además de incluir formatos de texto, ilustraciones, tablas, fondos, etc.

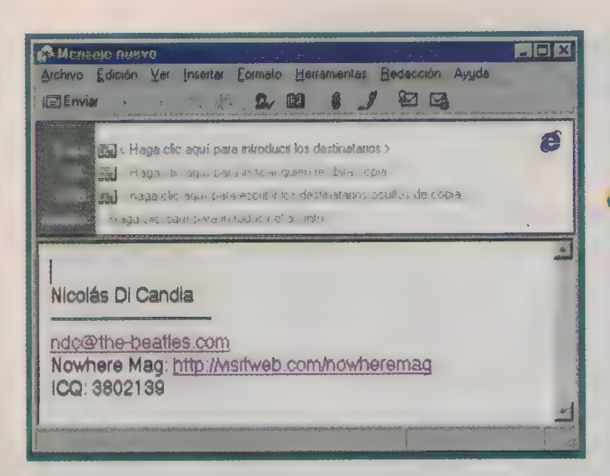
De todas maneras, como esto se codifica en formato de texto, al enviar mensajes con todos estos formatos no tenemos la seguridad de que el destinatario los reciba tal cual fueron enviados. Por ejemplo, si no tiene el tipo de letra que nosotros especificamos verá una fuente estándar. Si su programa de correo no soporta HTML o MIME (estándar para caracteres internacionales en correo) le aparecerán toda clase de códigos en lugar de las letras acentuadas. Por eso es conveniente averiguar si el soft del destinatario soporta todo lo que soporta el nuestro. Otra cosa: cuidado con las imágenes; si son muy grandes, además de que tardan mucho en enviarse y recibirse, nuestro proveedor nos puede cobrar un recargo por exceso de bytes en el e-mail.



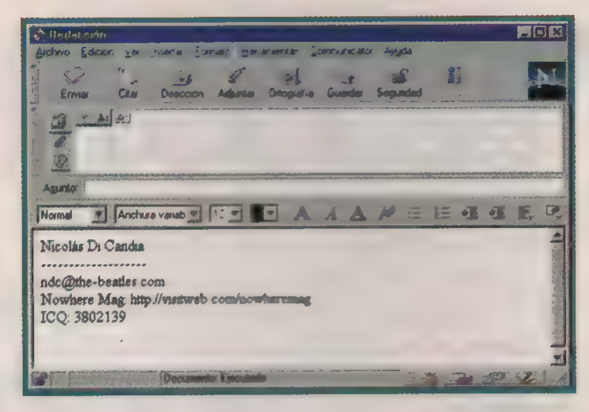
6 ¿Puedo enviar archivos? ¿Cómo hago?

Sí, se puede enviar cualquier archivo por e-mail. Hacerlo depende de cada programa. Con **Outlook Express**, el cliente de correo de Internet Explorer 4, o **Netscape Messenger**, es de lo más sencillo. En OE, al escribir el mensaje debemos presionar el botón con el clip, que nos abrirá una ventana pidiéndonos el archivo a enviar. En Netscape, hacemos clic en la solapa del clip que está a la izquierda de los destinatarios y otro clic en el panel blanco que aparece a la derecha. Así llegamos a la ventana de **Examinar**, para buscar el archivo en nuestro rígido.

Ojo, un error muy común es enviar un mensaje del tipo "te mando esto, miralo", y olvidarnos de adosar el archivo.



Esta ventana aparece en el Outlook Express cuando vamos a escribir un mensaje nuevo. Nótese el botón con un clip, que sirve para adosar archivos al mensaje.



La ventana de composición de mensajes del Netscape Messenger. El clip para adosar archivos está a la izquierda, en forma de solapa.

7 ¿Hay peligro con los virus?

Sí, pero el peligro no es tan grande como se puede pensar. Hay muchas falsas alarmas dando vueltas por Internet, del estilo "si recibimos un mensaje que en el sujeto (*Subject*) diga '**¡Qué cara está la merluza!**' debemos borrarlo inmediatamente, pues se trata de un virus que borrará nuestro disco rígido y el de todos los que tengamos en nuestra Libreta de Direcciones" (en algunos casos, la frase puesta como ejemplo puede ser reemplazada por una más atemorizante).

Bueno, el caso es que esto es **mentira**. Es imposible que un simple texto pueda llegar a hacer algo con nuestra máquina. Los virus están sólo en archivos que debemos ejecutar para que se active.

Por eso, donde sí hay peligro es en los archivos adosados a los mails. Hay que tener la precaución de escanear todos los archivos que recibamos (ejecutables o documentos, pues éstos pueden tener macrovirus) con un buen antivirus que esté lo más actualizado posible. Y si recibimos un mensaje de un completo desconocido que incluya un archivo, ni se les ocurra abrirlo sin antes revisarlo.

8 ¿Puedo mandar un mensaje a distintas personas sin tener que tipearlo varias veces?

Sí, simplemente ingresando todas las direcciones separadas por un punto y coma en el campo de destino, o si no con las siguientes opciones:

- **CC: copia carbónica** (*carbon copy*): envía una copia exacta del mensaje a la dirección que especifiquemos.
- **BCC: copia carbónica oculta** (*blind carbon copy*). Envía una copia exacta del mensaje a la dirección que especifiquemos, pero los demás destinatarios no se enteran de que le enviamos el mensaje a esta persona.

9 ¿Qué otros servicios de Internet puedo usar si tengo una cuenta de e-mail exclusivamente?

Teniendo correo electrónico se puede acceder a las listas de correo. Estas son discusiones grupales semejantes a los *newsgroups*, pero que se manejan vía e-mail. Cada lista tiene un tema o tópico de discusión, y cada vez que un integrante de la lista envía un mensaje, éste es recibido por todos los demás.

Algunos proveedores (típicamente los BBSs) brindan también con el e-mail el acceso a los *newsgroups* o **foros de discusión**.

Acá parece que termina el alcance del e-mail, pero no. Existen métodos por los cuales con un simple intercambio de mensajes podemos bajarnos una página web, un archivo por FTP, un artículo de los newsgroups (los que no los tienen), o hacer una búsqueda por Archie o Veronica.

Cuando el usuario así lo solicita, el servidor busca la información requerida y la devuelve a vuelta de correo. Para recibir los resultados sólo hay que chequear el correo y allí estarán esperándonos, conscientes de que hemos burlado los límites de nuestra cuenta.

El único servicio de Internet que no se puede usar por correo electrónico es el IRC (*Internet Relay Chat*).

Un ejemplo de cómo podemos "navegar" la Web desde el correo electrónico: si enviamos un mensaje a **webmail@www.ucc.ie** con el Subject en blanco y en el cuerpo del mensaje la línea `go http://www.altavista.digital.com`, a vuelta de correo nos llegará la *home page* de AltaVista.

10 ¿Qué desventajas tiene? ¿Qué falencias son cubiertas por otras tecnologías?

Tengo ganas de chatear con un amigo en Misiones. Sé que está conectado. Le envío un mail invitándolo a chatear y no me contesta (puede no revisar el correo regularmente). ¿Cómo hago para hacerle saber que estoy? Al llegar a este punto, es hora de usar ICQ, un programa que permite hacer esto y mucho más (ver PCU 82).

Otro problema que puede tener el e-mail es la imposibilidad de enviar cartas manuscritas, a no ser que tengamos un escáner de página completa y adosemos un archivo gráfico grande a nuestro mensaje.

Para escribirle a alguien debemos conocer su dirección, y esto no siempre se da; pero si conocemos el nombre de la persona y no su dirección, todavía tenemos una posibilidad: buscarla en **Four11**. Esta es una gigantesca base de datos con el e-mail de muchísimas personas repartidas por el mundo. No están todas las direcciones que existen por dos simples razones: se dan de alta y baja constantemente y hay que anotarse para estar. Es gratis. Lo ideal es que cada uno se anote, así los demás pueden ubicarlos ahí. La dirección de este servicio es **www.four11.com**.

Por último, el correo convencional aún es necesario si queremos escribir a personas que no tengan e-mail.

NOTICIA

SITIO OFICIAL DE BOCA JUNIORS

Ya está en la web la página oficial de Boca. Los hinchas del equipo azul y oro tienen un espacio para estar más cerca del club de sus amores, y ponerse al tanto de la actualidad de la institución.

El sitio fue desarrollado por el Departamento de Recursos Informáticos del club, y cuenta con muchas áreas dedicadas a distintos temas de interés para el simpatizante boquense.

En las distintas secciones se puede encontrar una completa reseña histórica de la institución, fotos de los mejores goles, imágenes panorámicas de la cancha y de otros lugares del club, anécdotas y curiosidades, noticias de actualidad, y mucho más.



Sitio oficial del Club Atlético Boca Juniors

Se destacan la secciones Cartas al presidente, desde donde se puede enviar opiniones y comentarios directamente a Mauricio Macri; Chats y Encuestas, en donde se podrá conversar periódicamente con figuras del club, y una sección en la cual distintos hinchas famosos del club dejarán un mensaje para la parcialidad.

La dirección es www.bocajuniors.com.ar. Próximamente nos pondremos en contacto con los productores del sitio para que nos cuenten cómo lo hicieron y cómo lo mantienen.

Bueh... parece que se viene otro Windows.

Y sí.

Pero... ¡arriba ese ánimo! Dicen que esta versión promete:

solidez,

velocidad,

multitarea,

completo dominio sobre el hardware,

bonita interfase

y un montón de cosas más,

¡¡¡así que vamos a ser muy felices!!!

¿Cómo...? ¿Que no es la primera vez que dicen eso?

Uh...







réalo señora, créalo señor. La gente de Bill nos tiene preparado un nuevo Windows.

Así que ya vamos a tener tiempo de amargarnos. Por ahora, riámonos un rato (por lo menos hasta que en nuestra pantalla se vea el fatídico cartelito de "Bienvenido a Windows 98").

CARACTERISTICAS

- Noventa y ocho por ciento igual al anterior (2% visualmente más lento).
- Al colgarse nos mostrará una nueva animación, y tan sólo 20 minutos después nos avisa que se ha caído el sistema.
- La nueva integración con Internet Explorer abortará cualquier intento de instalación del Netscape Comunnicator (¿monopolio? ... ¿quién, yo?).
- Los errores de "volcado de pila" han sido reemplazados por "derrumbe del suministro energético".
- Un nuevo y amigable asistente nos avisará de inexistentes problemas en nuestros discos rígidos con la FAT; pero eso sí, con un simpático dibujito de una PC estallando en pedazos.
- A los 3 días de su lanzamiento aparecerá la versión 98 JHQ 4.001.235EAEAPP, con el parche que necesitamos para que no se cuelgue el sistema al presionar Inicio.
- Nuevos errores, del tipo: "Eudora es demasiado estable para ser ejecutado desde Windows, cámbielo por Outlook Express y tómese un valium (Aceptar, Cancelar, Ayuda)".

EN EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS...

Según la Ciencia, pertenecemos a un grupo de animales. Nuestros nombres han variado con el tiempo y Windows ha sido un gran detractor de nuestra civilización.

Al principio todo era DOS. En aquellas lejanas épocas nos llamaban **Homo Sapiens Sapiens** y cuando le ordenabamos algo a la PC ésta hacía tal cual lo que le decíamos. Cualquier error era culpa del operador.

Tiempo después llegó Windows 3.1, y comenzó nuestra degradación. Nuestros veloces dedos, acostumbrados a tipear a velocidades sorprendentes comenzaron a "tomarle el gustito" al mouse y a ralentizarse. Nos hicimos más vagos y nuestra masa encefálica se encogió. Comenzaba la estética computacional. Nos llamaron **Homo neardhentalis ventanis.**

La escisión se produjo entonces. Una tendencia, el **NT,** se asomaba por la ventana, y los que se acogieron a redes y comunidades windeanas fueron llamados **Homo nerdthentalis redius**.

Una fría mañana de 1995, apareció una versión completamente visual, que nos atraía como agujero negro hacia sus superficiales adentros. Muchas fueron las advertencias, pero creímos que eran sólo en broma... Nos llamaron **Homo visualis tortuguis.**

Sabemos que llega una nueva versión ¿En qué nos convertiremos si la usamos? ¿Nos salvaremos esta vez o, a pesar de todo, seremos de los primeros en instalarla? Se rumorea que hay seres humanos que utilizan un sistema perfecto para sus computadoras: rápido, eficiente y útil... Pero los que hemos caído en el pozo sin fin del **eternus maicrosuftis sufridus** ya no tenemos forma de regresar al paraíso...

¡¡NUEVOS TIPOS DE PROFESORES!!

Ningún lector quiso quedarse afuera y llovieron los nuevos tipos de profesores. Han hecho verdaderos retratos del alma computacional.

Como de costumbre, el espacio nos aprieta y muchos han tenido que dejar el lugar. Es el caso de **Vicky** (de 13 años) que nos mandó por e-mail un comiquísimo tipo de profesora, amante del agua mineral; por la misma vía **Jonatan** nos mandó a **DR. PASCAL,** un espécimen que sólo gusta del tetris y del conocido lenguaje que le da su nombre.

Sin embargo, casi pudimos hacer un retrato de los alumnos: no faltaron los chupa-


¿OTRA VEZ SOPA?
Windows '98
luvio@mponline.com.ar

medias, ni los resentidos, tampoco los imaginativos. Aquí una muestra de ellos...

CON AMIGOS ASI...

Genios de PCU:

Acá les mando otra especie de profesor de computación. No es inventado, es real, lo llamé: **EL ANTI-MICROSOFT**. *Llamado también Mr. Unix (Adivinen por qué). Es un genio de la computación (en Unix, obviamente), pero enseña Windows 3.1 y DOS. De estos dos sólo sabe lo básico, así que no hay que hacerle preguntas demasiado avanzadas. Cada vez que abre la boca, nunca olvida mencionar que "Windows es sólo un sistema operativo común; que no es ni el único ni mucho menos el mejor: es simplemente el más vendido". A veces cambia lo anterior por "Windows es una copia de Macintosh hecha por Bill Gates". Como no conoce Windows 95 se limita a repetir los comentarios irónicos que lee en todas partes. Otra característica de este tipo de profesor es ser muy nacionalista en el sentido que llega a bajarte puntos en un control por poner "Mouse", "Minimizar" o "Maximizar" en vez de "Raton", "Reducir", "Agrandar". También es muy susceptible a los comentarios del tipo "Mi computadora anda mucho mas rápido que estas porquerías", o "Este teclado en español es una basura; me vuelve loco..."*

¿Qué tal? Si no me creen que este profesor existe mándenle un mail en inglés diciendo algo como "Long life to Bill Gates and Windows 95, the world's best OS", ¡y aténganse a las consecuencias! (no le voy a quemar el e-mail ***porque es un amigo bárbaro****)*

Gastón Dassieu Blanchet

¿CHUPAMEDIAS? ¡¡¡NO!!!

Primero que nada, quiero felicitarte Adriana por la excelente labor que realizás en Feedback (no pude parar de reírme con las notas del correo encadenado y de los profesores de computación). Y es justamente por la nota de los profes de computación que decidí escribirte, porque sostengo que mi profe de computación es la MEJOR ***(no lo digo por chupamedias; demasiado sé de computación como para tener que comprarme a la profe)****.*

Se llama ***Graciela Cáceres****, y sabe un toco del tema. A fines de los '80 ya colaboraba con el LIFIA (Universidad de La Plata) en el desarrollo de la programación orientada a objetos. En el '96 nos llevó a veinte chicos del cole que quisieron participar (incluyéndome) a visitar el LIFIA y a Computación '96 (¡miren que vivimos en Córdoba!). Como genia que es, vive despistada, con miles de disquetes en la cartera que no sabe qué contienen y, entre otras cosas, CD-ROMs hiperrayados, totalmente ilegibles. Pero ella los presta sin ningún problema, y apenas se amarga si los rompen o no los devuelven. Además, en Bs. As. asistió a uno de los primeros seminarios sobre la tecnología MMX, y es una IPI (no se qué de distribuidores autorizados de Intel). Así que siempre está actualizada y con alguna nueva idea en la cabeza. Por eso, pido POR FAVOR que publiquen la carta en agradecimiento a todo lo que Graciela (que más que una profe es una amiga) hizo para ayudar y complacer a sus alumnos. Muchas Gracias.*

Nicolás Chiostri (16 años)
Córdoba

FB: La autora quiere recalcar que el único comentario amable de parte de un alumno sobre un profesor, fue justo sobre una mujer ¡Aguante Graciela!

LA PC DE 1998

NO NOS OLVIDAMOS, EH? EN **PCU** 86 HABLAREMOS DEL TEMA.

HECHOS POR UN PAR

Leyendo tu nota de la mejor sección de la revista (indiscutible: Feedback), vi que pedías más definiciones de profesores de computación. Decidí inspirarme y... aquí van:

DR. GÜINDOUS. *Es un experto en todo lo que tenga que ver con ventanas. Sabe la función de cada archivo, librería y driver de todo el Windows 95. Basta que le preguntes algo del entorno para que comience a explicarte con todos los detalles el porqué, para qué y cómo de tu cuestionamiento. Siempre lleva encima el CD por si algún conocido no tiene instalado en su "pobre" computadora el entorno más potente y cómodo en lo que a PCs se refiere.*

-"Profe, a esta computadora le falta el mouse ¿Se lo robaron?

-Ay, ya les dije veinte veces, los saqué todos para reemplazarlos por versiones del Microsoft Mouse, que viene con un driver actualizado para el trabajo en Office 98".

Su principal desafío es lograr que su máquina tenga más chiches que cualquier otra. Plus, DirectX, y todo conjunto de programas que hagan lenta la máquina, a él le gustan... Total, ya sale Windows 98 con Microsoft Fastmachine 1.0 for Windows 95".

MR. EXPERIENCIA. *Todo tiempo pasado fue mejor... Eso es lo que él cree. Se opone totalmente a Windows; a duras*

A REIR

Se termina el mundo y Dios llama a las tres personas más importantes del planeta para darles la noticia: Clinton, Fidel y Bill Gates.

Al volver a la Tierra, cada uno se dirige a su gente: Clinton les dice a los yanquis: "Tengo una noticia buena y una mala. La buena es que Dios existe, y la mala es que se acaba el mundo".

Fidel les dice a los cubanos: "Tengo una noticia mala y otra pésima. La mala es que estabamos equivocados: Dios existe; y la pésima es que se acaba el mundo".

Y Bill se reúne con la gente de MS para decirles: "Tengo una noticia buena y otra excelente. La buena es que Dios me considera una de las tres personas más importantes del mundo; y la excelente es que no tenemos que terminar el bendito Windows 98".

*penas aceptó el DOS, y se la pasa quejando toda la clase porque las máquinas fallan, que las memorias, que los driver, que el CD, ¿**Pn'P**? jamás.*

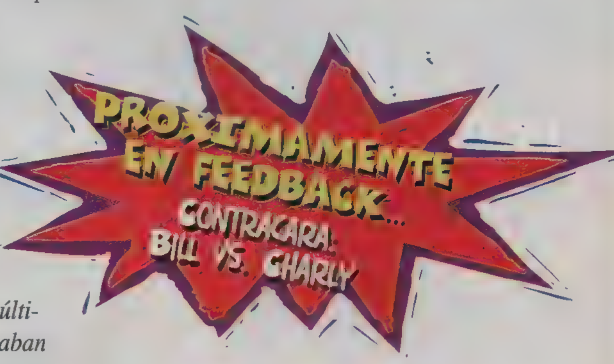
"-Profe, a esta computadora le falta el mouse ¿Se lo robaron?

-¿El ratón? ¿Ese aparatito con la bolita? En mis tiempos no existía eso. Había que rebuscárselas con las teclas. Pero eso sí... Nunca fallaban... Traías el programa, cargaba en un par de segundos y...¡ya estabas laburando! Nada de falla general del sistema ni nada de eso".

Ya van a ver todos ésos, los v.... Y puede estar toda la clase explicándote sus razones. Su clase se dicta en un aula común (nunca en el laboratorio de computación) porque todos tienen que aprender como lo hizo él, como era antes, como realmente servía...

*Espero que te gusten estos dos nuevos fenómenos de estudio. Y que comprendas que **quien lo escribe trabaja como profesor de computación**, aunque sólo en forma partícular. Por eso puedo darme el lujo de hablar de profesores como los que yo tuve, parados frente a 30 alumnos preocupados únicamente por obtener las soluciones a las últimas aventuras gráficas que daban vueltas por ahí (en mi época el Prince of Persia y el Larry 1).*

Guille Wald
Capital Federal



INTERCAMBIO EPISTOLAR

ESTA ES LA SECCIÓN DE INTERCAMBIO DE IDEAS Y DELIRIOS DE NUESTRA REVISTA. COMO NO CABÍA ESPERAR OTRA COSA, EL ESPACIO NO ALCANZA Y POR ENDE LAS CARTAS ESTÁN RESUMIDAS. TODO DESVARÍO COMPUTACIONAL DEBE SER ENVIADO A. FEEDBACK (INTERCAMBIO EPISTOLAR), MORENO 2062, 1094 BUENOS AIRES. **FAX**: 954-1791, PCUSERS@MPONLINE.COM.AR. SALUDOS.

SE HACE CARGO

Hola! Soy profesora de Informática en varias escuelas medias, y tengo que reconocer que soy una perfecta mezcla de las cuatro clases de profesores que describen en la sección Feedback del nº 83. Excepto por un detalle. Yo compro PC Users desde hace bastante, y es mi principal material de actualización y de laburo con los chicos, además de unas cuantas COMPUMAGAZINE, y algunos libros de esta editorial, a la que le soy muy fiel, y no me defrauda. Obviamente esta circunstancia me pone muy por encima del resto. ¿No?

Les cuento. En una de las escuelas (E.E.M. nº 19) tenemos un laboratorio bastante bien equipado, aunque se desactualizó un poquito, y como no tenemos encargado de laboratorio, ni nadie que se ocupe de las máquinas, se me ocurrió armar un club de fanatiquitos de la computación. ¡Y son los chicos los que hacen el mantenimiento del laboratorio!!! Además de, voluntariamente, brindar un servicio a la escuela, que tiene muchas necesidades pero también muchos proyectos, aprenden un montón. Y yo aprendo con ellos. Quiero transmitir esta idea para que en otras escuelas también se animen: los chicos se fascinan cuando se les da un espacio para ellos; sienten que el laboratorio les pertenece, y lo cuidan mucho más.

La primera experiencia del Club, en noviembre del año pasado, tan simple como desarmar los mouses para limpiarlos fue más que exitosa y desde entonces hemos hecho muchísimo más, con discos rígidos, módems y otras cosas. Próximamente los chicos pondrán dos máquinas en red, para probar, y nada los detendrá cuando algún día nos conectemos a Internet. Esto recién empieza. El Club es ahora parte del proyecto institucional, con el apoyo del director, de la cooperadora y de un equipo de docentes que, aún siendo de otras asignaturas, colaboran y alientan cuando nos mandamos alguna macana. ¿Qué les parece?

Sigan así, y gracias por dar este espacio para intercambio de experiencias educativas. Me encantaría que publiquen esta carta. Yo soy fanatiquita también.

Olga Juárez
Mar del Plata, Buenos Aires
olgaju@hotmail.com

P.D: En la PCU Nº 78, en la página 38, estoy en la foto del PC Users Caffe. Sí, soy yo. La morocha que mira la cámara. ¡Ja! Hasta la próxima. ¡Aguante Bytegirl!

FB: Olguita, cuando leímos la posdata salimos disparados hacia la página en cuestión (curiosidad profesional, por supuesto). Vení cuando quieras a visitarnos. Por ser vos te perdonamos la docena de facturas (aunque unos alfajores no vendrían nada mal).

Jornadas de Informática Educativa '98



Temas genéricos de las JIE

Informática y cognición.
La informática y su inserción en la Ley Federal [illegible]
Experiencias en Nivel Inicial, E.G.B. y Polimodal.
Programas y políticas gubernamentales.
Desarrollo y evaluación de software educativo.
Internet en el ámbito educativo.
Hipermedia y multimedia en educación.
Informática y Educación Especial.
Capacitación laboral en informática.
[illegible]
Robótica educativa.

Cronograma de las Jornadas

Sábado 26 [illegible]
Conferencias plenarias.

Domingo 27 [illegible]
Tutoriales y Talleres optativos.

Lunes 28 y Martes 29 (de 9 hs. a 13 hs. y de 14:30 hs. a 18:30 hs.
Comunicaciones, Demostraciones de software, Paneles, Grupos de intereses com
y Pósters.

Estructura Académica

Quienes deseen presentar trabajos podrán hacerlo según la siguiente estructura académica:

• Conferencias plenarias • Comunicaciones • Demostraciones de software • Paneles • Tutoriales • Talleres • Grupos de intereses comunes • Pósters

Aranceles de Inscripción

- Para los días Sábado 26, Lunes 28 y Martes 29:
  $ 90 (puede ser en 3 cuotas de $ 30 con tarjeta)
- Para los Tutoriales (actividad optativa):
  Tutorial de medio día: $ 20
  Tutorial de día completo: $ 40
- Para los Talleres (actividad optativa):
  Taller de medio día: $ 30 ([illegible] transporte)
  Taller de día completo: $ 50 (incluye transporte)



[illegible] HORIZONTE [illegible]
902-4989 / 901-1877, o por corre
electrónico a:
jie98@horizonteweb.com
También podrán acceder a la pági
[illegible]
http://www.horizonteweb.com/jie98

ORGANIZACIÓN
HORIZONTE

MP Ediciones

¡ I n s c r í b a s e   y a !

APELLIDO Y NOMBRE

DOCUMENTO (TIPO Y N°)

DOMICILIO

LOCALIDAD   COD POST.

PROVINCIA

TELEFONO   FAX

E-MAIL

Complete este cupón y envíelo a Organización HORIZONTE.

DESEO INSCRIBIRME EN: (Complete cada actividad a realizar con su valor)

ACTIVIDAD GENERAL	$.-
TUTORIAL DE MEDIO DIA (HASTA 2)	$.-
TUTORIAL DE DIA COMPLETO	$.-
TALLER DE MEDIO DIA (HASTA 2)	$.-
TALLER DE DIA COMPLETO	$.-
TOTAL	$.-

TARJETA
VISA ○ MASTERCARD ○ AMEX ○
NUMERO
NOMBRE DEL TITULAR
FECHA DE VENCIMIENTO
FIRMA

Declarada de interés educativo por el Ministerio de Cultura y Educación de la Nación. Auspiciadas por la Secretaría de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, por la Dirección General de Escuelas de la Provincia de Buenos Aires y por el Consudec.



Material de trabajo

Informática en la EGB

Pablo Katcheroff
pablok@mponline.com.ar

En este número comenzaremos con el análisis de la serie de documentos de trabajo correspondientes a la actualización curricular del área informática, que la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires comenzó a publicar allá por el año 1995.

Este documento (distribuido en todas las escuelas de esta jurisdicción) tiene como objetivo plantear el lugar que ocupa la informática dentro del currículum escolar en la Ciudad de Buenos Aires, el lugar que se le otorgó en los Contenidos Básicos Comunes (CBC), y su relación con Tecnología. A su vez, sintetiza las experiencias educativas en informática y educación que vienen realizando los docentes en estos años.

Consta de las siguientes secciones:

I- Enfoque de los contenidos básicos comunes de informática en la EGB

En esta sección se resumen los CBC para la EGB (Educación General Básica) donde se enmarca a la informática como un bloque dentro de Tecnología, siendo sus objetivos la alfabetización en informática y en comunicaciones con el propósito de brindar respuestas a las necesidades sociales.

A pesar de la inclusión de esta disciplina dentro de Tecnología, se plantea que la informática (además de ser un elemento tecnológico) posee características propias que le otorgan identidad como para aspirar a un ámbito independiente y transversal a las otras disciplinas.

II- Un poco de historia sobre informática en la escuela

Aquí se realiza una síntesis de las experiencias realizadas en este área desde sus comienzos (principios de los 80) hasta la actualidad, puntualizando los logros y los fracasos con el fin de poder adecuar los CBC a la realidad escolar.

La síntesis comienza en la época donde las propuestas estaban centradas en la incorporación de la programación (en BASIC), siendo el objetivo fundamental desarrollar las capacidades lógicas de los alumnos; luego llega hasta la actualidad, donde se ha incluido la enseñanza de los utilitarios tradicionales, y cuando las actividades surgen (en general) de los contenidos de las disciplinas curriculares, produciéndose además el acercamiento de los docentes de grado a la computadora para utilizarla como recurso didáctico, y la realización de experiencias conjuntas entre instituciones educativas aprovechando el auge de Internet.

III- Marco conceptual de la informática

Está sección está dividida en cinco puntos que brindan un panorama acerca de qué es la informática, qué es una computadora y qué son las herramientas y las técnicas informáticas; donde las primeras vendrían a ser los programas que transforman una computadora de propósitos generales en un dispositivo que procesa un problema determinado, mientras que las segundas suministran elementos para encarar la solución de un problema.

IV- Informática en el primer, segundo y tercer ciclo de la EGB

En este punto se propone para las escuelas un abordaje que favorezca un uso integral de la computadora propiciando que docentes y alumnos puedan usar la herramienta con el fin de cumplir una serie de objetivos, entre las cuales se encuentran acceder a la computadora como recurso didáctico a través del uso de software educativo y utilitarios. Utilizarla como un instrumento para la producción (cuentos, poesías, informes, monografías, gráficos, dibujos, periódicos escolares, carteles, etc.). Acceder a ella como una herramienta de cálculo para la resolución de problemas. Utilizarla para almacenar y buscar información adecuada a la actividad de aula que se desarrolla.

En los últimos años las escuelas de la Capital Federal han recibido otros documentos de actualización curricular en esta área, que serán analizados en próximos números. ■

MUNICIPALIDAD DE LA CIUDAD DE BUENOS
Actualización Curricular
E. G. B.
INFORMÁTICA

Actualización Curricular Informática
Autora: Prof. Susana Muraro
Editora: Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires
Año: 1995

La informática edu

Entrevistamos a Isaías Cohen, uno de los coordinadores de Instancias Educativas Complementarias, el programa del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires que se encarga de coordinar las clases de informática en las escuelas públicas de la Capital Federal.

Instancias Educativas Complementarias es un programa de la Dirección General de Escuelas, dependiente de la Secretaría de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Abarca las áreas de ajedrez, teatro e informática educativa en las escuelas públicas de la Capital Federal. Para saber cómo funcionan las clases de Informática en estas escuelas, estuvimos conversando con el profesor Isaías Cohen, coordinador del área de informática de este programa.

Pizarrón: ¿Desde cuándo funciona este programa?

I. C.: El programa se generó en el año 1990, cuando empezamos a trabajar con 12 escuelas. En aquel momento el equipamiento estaba muy repartido; en algunas escuelas estaban las Commodore 64 (o 128), y había otras que tenían las PC XT.

P: ¿Y actualmente con cuántas trabajan?

I. C.: Con un poco más del 50 por ciento de las aproximadamente 400 escuelas públicas que dependen del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

P: ¿Cuál es la función del programa?

I. C.: Enviar docentes de informática a las escuelas, coordinarlos, y supervisar las actividades en particular y el área en general.

P: ¿Cuáles son los objetivos de la inclusión de la informática en la escuela?

I. C.: Pretendemos que esto, a nivel primario fundamentalmente, sea una herramienta que sirva de apoyo a la tarea del maestro de grado; que se acuerde con ellos alguna actividad que requiera del uso de la informática utilizando herramientas informáticas, como ser un procesador de texto, planillas de cálculos o algún graficador, por ejemplo.

Por lo tanto, el objetivo principal es el tratamiento de la información utilizando la computadora: cómo procesarla, cómo producirla para que los demás la puedan llegar a entender. Esto, puesto en términos simples, es el objetivo primordial de trabajar a este nivel. Por ahí en otros niveles de enseñanza se puede enfocar la cuestión no solamente hacia este punto, sino hacia temas más técnicos o más propios de la computación.

Por otro lado tenemos una "visión tecnológica", y esto significa que al ser una tecnología, los alumnos tienen que usarla para resolver problemas, porque en definitiva la tecnología sirve para eso. Nosotros tenemos que darle esa idea, y no que se usa porque el maestro le dice que la usen, porque está de moda o porque los padres le dicen que es el futuro. Les tiene que quedar claro que usan una computadora para resolver determinado tema, para resolverlo mejor, más rápido o más fácil; en la actividad ellos tienen que ver qué problema están resolviendo.

En definitiva, debemos mostrarles que la computadora les tiene que brindar alguna facilidad; si no, no tiene sentido usarlas.

P: ¿Y desde el punto de vista "informático" qué objetivos se buscan?

I. C.: El objetivo es que obtengan autonomía en el uso de la herramienta; por ejemplo: un procesador de textos. Pretendemos que si un chico trabajó durante un tiempo en el taller de informática, maneje un procesador solo. Que pueda ir al taller, encender la máquina, acceder al programa y usarlo.

P: ¿Cuál es el rol del docente de grado en la hora de computación?

I. C.: Hay algunos que sostienen que el docente de grado se tiene que hacer cargo de la actividad, y en parte nosotros coincidimos, pero pensamos que eso puede ocurrir en algún momento, y que en general se necesita una persona que actúe como facilitador del recurso. Primero, porque no hay una cantidad de docentes de grado capacitados para llevar adelante la actividad, por lo cual la misma no queda garantizada. Por otro lado, está el tema de que surgen siempre cosas nuevas y un maestro de grado no puede seguir el tren tecnológico porque esta actividad es una de las tantas que tiene para realizar; entonces consideramos que es necesario que la actividad la lleve adelante un docente especializado en informática, que es el que mandamos nosotros a las escuelas.

P: ¿Entonces a cargo de la clase está el docente que mandan ustedes?

I. C.: Claro, y lo ideal es que el docente de grado también participe activamente.

P: Es lo ideal pero no es lo real...

I. C.: No es lo real en algunos lados; podríamos decir que el grado de participación varía bastante. Hay docentes de grado que van al taller y otros que no van, y dentro de los que van hay algunos que están, pero corrigiendo o tomando café; por otro lado, también hay docentes que realmente se sientan en la máquina, trabajan, o dan su clase con el auxilio de la informática; esto es en parte lo que buscamos. Otra cosa que intentamos es que el docente pueda aprovechar todo lo que se genera en el taller de informática autónomamente, o sea que pueda ir con sus alumnos sin la presencia del docente de informática, porque existe la posibilidad de hacerlo.

P: ¿Y de qué depende que el docente de grado se enganche con la tarea?

I. C.: Básicamente depende de cuánto le guste o le interese, o cuánto sepa el maestro de grado. Lo que pasa es que muchas veces se entiende como trabajar en informática sólo el manejo de la PC, pero esto no es prioritario (aunque sí importante). Algunos piensan

cativa en la Ciudad de Buenos Aires

que si un docente maneja una PC está en condiciones de llevar adelante un taller de informática. Y no es tan así, porque hay todo un tema con el tratamiento de la información que también es necesario contemplar.

P: Por ejemplo...

I. C.: Por ejemplo, el año pasado hicimos una encuesta sobre intención de voto para las elecciones de octubre. Queríamos juntar todos los datos de un distrito y trabajar sobre eso, para después juntar los datos de todos los distritos y ver los resultados en general. Pero nos encontramos con que en algunas escuelas ponían dos partidos, los dos principales, y en el resto ponían otros. Entonces nos resultó muy difícil tomar la información real porque había partidos que estaban terceros o cuartos, y como nosotros teníamos una información parcial nos daba porcentajes equivocados que después no fueron los reales, a pesar que la muestra era bastante importante. Este puede ser uno de los inconvenientes que se encuentran cuando interpretamos esto como el manejo de la PC y nada más.

P: ¿Ustedes trabajan con escuelas primarias nada más?

I. C.: Sí, con escuelas primarias y escuelas primarias especiales. No trabajamos con nivel medio o polimodal.

P: ¿Mandan docentes para algunos grados en especial o para todos?

I. C.: En general, la escuela decide qué grupos van a ir al taller de informática, aunque tratamos de que si hay que elegir, vayan los grados superiores. Esto pasa porque tenemos pocas horas por escuela, entonces otra manera de cubrir todos los grupos es contratar un profesor en forma privada por medio de la cooperadora.

P: ¿Qué programas usan?

I. C.: Usamos procesadores de textos, planillas de cálculos, bases de datos, graficadores, y también trabajamos a veces con telemática.

P: ¿Trabajan con soft educativo?

I. C.: No trabajamos mucho con estos programas; nuestra función en este sentido sería instruir al docente de grado para que lo use cuando considere que es conveniente hacerlo; pero en general no los usamos, no porque consideremos que esté mal, sino porque tenemos que optar ante el poco tiempo que tenemos, y teniendo en cuenta nuestro objetivo (utilizar la computadora como una herramienta en el tratamiento de la información, etc.) y que el soft educativo apunta más al contenido del programa de una determinada área; creemos que debe ser el maestro de grado quien tiene que decidir cuándo usarlo.



"El docente de informática debe trabajar en colaboración con el docente de grado", afirma Isaías Cohen, coordinador de Instancias Educativas Complementarias del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

P: ¿Tiene el docente de grado momentos para encontrarse con el coordinador?

I. C.: Formalmente no, aunque informalmente se puede llegar a armar; depende del interés personal de los docentes, en un recreo o en algún momento libre que tengan.

P: ¿Pasa esto habitualmente?

I. C.: Si lo ven como un trabajo más que tienen ellos, no. Pero si lo ven como una cosa que los puede ayudar o que le interesa a los chicos, por ahí el docente de grado se empieza a interesar y aunque sea trata de acordar actividades con el de informática, para después sí empezar a ir sólo con los chicos. Aunque es cierto que son muy pocos los casos donde sucede esto último, porque lo ven como una de las tantas cosas que tienen que hacer (lo cual también es cierto).

P: ¿Cómo es la designación de docentes, qué requisitos deben cumplir?

I. C.: En general le damos prioridad a la gente que tiene título docente con conocimientos de informática.

P: ¿Pero existe alguna acreditación o con demostrar conocimientos alcanza?

I. C.: A todos les tomamos una evaluación para ver si están en condiciones de llevar adelante la actividad, y la evaluación también pasa por ver cómo maneja la información con la PC; no tanto en el manejo de la computadora, que descontamos que la tiene que tener, porque si vemos que una persona no sabe escribir un acento mejor que no venga.

P: ¿Cómo coordinan a los docentes de informática?

I. C.: Fundamentalmente yendo a las escuelas, sugiriendo actividades, reuniéndonos nosotros con los docentes de grado a veces. Coordinamos actividades, y después supervisamos que se lleven adelante.

P: Por último... ¿El docente de informática tiene que existir?

I. C.: Sí, pero trabajando en colaboración con el docente de grado, para llevar a cabo una actividad que le dé todo el valor que puede tener la informática en la escuela. ■

C'est un

Préparez-vous, pour atajé l'extr

Tout le Mundial du France'98. ¡l





PRESENTAN:

Jugá y ganá una camiseta oficial de la Selección Argentina



**Oui, oui, oui...!!! Allé, Allé...!!!
Sólo hay que ganarle a Brasil,
para participar del sorteo por
una de las 11 camisetas del
Seleccionado Argentino de Fútbol.
Jugate con todo y vamos
Argentina todavía...!!!**

SIN OBLIGACION DE COMPRA / VALIDO HASTA EL 5 DE JUNIO DE 1998

golazó!

#8 du PC u avec



merde!!! C'est impresionant!

Oui monsieur! El 16 de mayo en todos los kioscos del país podrás encontrar una nueva edición del extra de PC Users con un CD-ROM que la rompe...todo el Mundial de Francia '98.

Un **fixture interactivo** actualizable vía Internet, para seguir todas las alternativas del Torneo.

Todos los datos de los 32 planteles que participan.

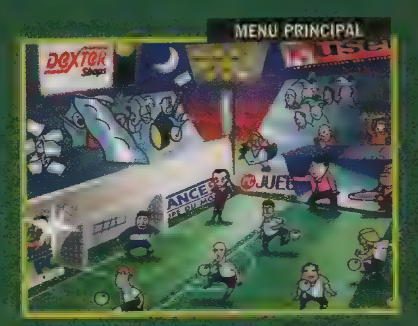
Fotos espectaculares: Los equipos, las figuras más destacadas, los estadios y hasta los árbitros.

Demos de los juegos de fútbol más espectaculares.

El ¿Qué se yo? con 200 preguntas sobre la historia de los mundiales.

Y además, como siempre, **cientos de megas** de software, Play Users, Jajaware y nuevas secciones: Programación e Internet... PC JUEGOS y muchísimas sorpresas más...

MENU PRINCIPAL



FIXTURE INTERACTIVO

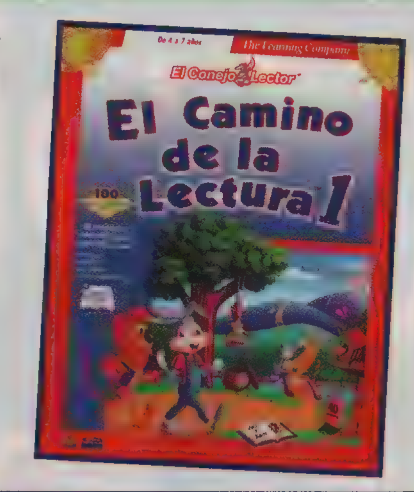


LOS PROTAGONISTAS



Aprendiendo a leer

El Camino de la Lectura 1 es un programa pensado para enseñar a leer, desarrollar el lenguaje y fomentar la afición por la lectura. Cuenta con abundantes gráficos, animaciones y sonidos, por lo que debe ser tenido en cuenta para trabajar con los más chicos.

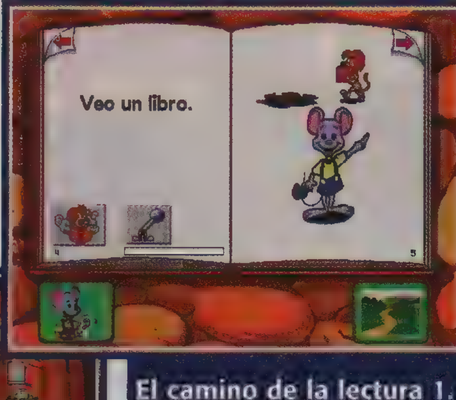


El Camino de la lectura 1 es uno de los programas de la serie **El Conejo Lector** y tiene como objetivos principales enseñar a leer, dar a conocer las letras junto con los sonidos correspondientes, desarrollar un vocabulario elemental (oral y escrito), y fomentar la lectura en voz alta cuidando de la entonación y el ritmo.

Su estructura es muy sencilla: hay que acompañar al Conejo Lector y sus amigos en su viaje por el camino de la lectura haciendo escalas en cada uno de los Países de las Letras, donde se encuentran distintas actividades para realizar con la letra correspondiente a ese país (señalar objetos animados o jugar con palabras por ejemplo). Por otro lado, en cada uno de los países hay dos libros de cuentos para leer, escuchar, y hasta grabar la lectura.

Una de las principales características de este programa es que los alumnos constantemente están escuchando las palabras y frases con las que van jugando, y de esta manera se van familiarizando con los sonidos de las letras y con las entonaciones y ritmos de las palabras (todo en un español neutro, distinto a lo que sucede con los programas venidos de España donde se usa una pronunciación bastante distinta de la nuestra).

Otra función importante está en que permite la grabación (y posterior lectura) de los cuentos de cada uno de los libros; de esta manera los chicos pueden escucharse leyendo, o mostrarle a sus padres y amigos los resultados de su aprendizaje.



Para terminar, vale la pena destacar que el programa cuenta con la posibilidad de personalizar los usuarios (cada alumno utiliza un nombre de registro distinto para poder retomar el "camino" en el lugar donde lo dejaron). Esto también ofrece la posibilidad al docente de efectuar un seguimiento del trabajo de cada uno de ellos.



Como conclusión: un muy atractivo programa (que además cuenta con fundamentos pedagógicos) que sirve para acercar a los más chicos a la lectura, al mismo tiempo que se familiarizan con el uso de las computadoras.

El camino de la lectura 1.
Origen: EE UU.
Empresa: The Learning Company.
Formato: CD-ROM.
Edad sugerida : 4 a 7 años.
Requerimientos mínimos: 386, 8 MB de RAM, SVGA de 256 colores, Windows 3.1 o 95, Lectora de CD-ROM, tarjeta de sonido, micrófono (esencial para la función de grabación).

PC Users enseña

Una sección pensada para que todos los docentes que utilicen PC Users con sus alumnos encuentren una serie de consignas y preguntas extraídas de las principales notas para evaluar los resultados de las clases.

Nota de tapa: Windows 98...

Páginas 6 a 21

1. ¿Qué novedades presenta el Acceso telefónico en Windows 98?
2. ¿Y la barra de tareas?
3. ¿Qué quiere decir que el Internet Explorer 4.0 está integrado al sistema operativo?
4. ¿Cuáles son las funciones del accesorio Optimización de Win 98?

4 Clases: Outlook (2da. Clase)

Páginas 26 a 31

1. ¿Cuáles son las maneras de escribir un e-mail?
2. ¿Cómo se hace para agregar un nuevo contacto a la lista?
3. ¿Cuál es la principal función de la carpeta Tareas?
4. ¿Cómo se hace para crear una Tarea? ¿Y para modificarla?
5. ¿Cómo se hace para enviar y recibir asignaciones de Tareas?

Siguiendo con la idea de recomendar sitios educativos para que los docentes puedan usar con sus alumnos, les presentamos tres páginas con distintos temas. También les ofrecemos direcciones donde podrán encontrar documentos para consultar y aprender cada día más.

en castellano

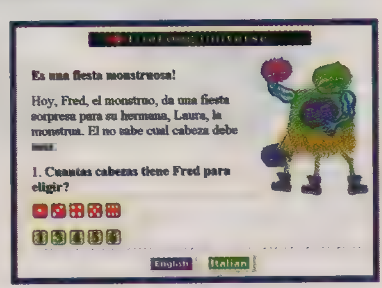
Matemática Monstruosa

www.lifelong.com/lifelong_universe/AcademicWorld/MonsterMath/NTSp/default.html

Aunque el nombre no suene demasiado bien, el sitio es excelente para trabajar contenidos relacionados con las matemáticas para chicos de 4 a 7 años, ya que cuenta con un entorno gráfico agradable y una serie de problemas muy sencillos.

El procedimiento es muy fácil: se trata de seguir un cuento de monstruos mientras vamos contestando correctamente las preguntas que aparecen (donde se deben contar, sumar o restar elementos, por ejemplo).

Resumiendo, un sitio ideal para acercar a los más chicos a Internet mientras van ejercitando algunas operaciones matemáticas. ■



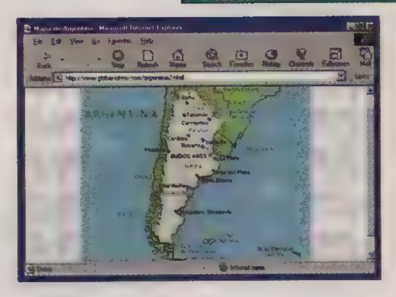
en castellano

Latinoamérica

www.global-latino.com/punto4.html

Buena y abundante información sobre la mayoría de los países latinoamericanos (junto con sus mapas) y sobre el continente en general, es lo que podrán encontrar los alumnos recorriendo las páginas de este sitio.

Gracias a que desarrolla en profundidad distintos temas relacionados con la economía, la política, la geografía, la historia y la cultura, este sitio es muy útil para obtener información a la hora de realizar investigaciones o trabajos prácticos. ■



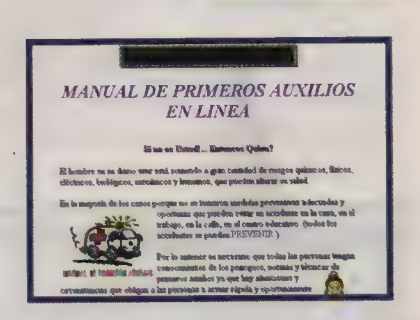
en castellano

Primeros Auxilios

www.ciudadfutura.com/primeros-auxilios/

Con un lenguaje muy comprensible, y una cantidad impresionante de información, este excelente sitio tiene como fin el interesar a los adolescentes en el importante tema de los primeros auxilios.

Este Manual cuenta con una serie de definiciones, tratamientos, acciones de prevención y ejemplos, todos tratados con una seriedad y claridad admirable. Por lo tanto, lo recomendamos especialmente como un lugar de consulta indispensable a la hora de tratar estos temas en los establecimientos educativos. ■



Escriban, ¿eh?

El Suplemento Pizarrón es un espacio destinado a que todos podamos aprender cada día más. Por esto, a partir del próximo número estará la sección **La computadora en la escuela**, destinada a publicar los proyectos y actividades que los docentes realicen con sus alumnos (junto con alguna foto que tengan de sus escuelas).
También queremos que éste sea un espacio abierto a todos; por lo tanto esperamos que nos manden sus comentarios, sugerencias y pedidos.
Entonces ya saben, si se quieren comunicar con nosotros por cualquier motivo pueden enviar un mensaje de correo electrónico a **pizarron@mponline.com.ar** o bien escribirnos a **Revista PC Users, Suplemento Pizarrón. Moreno 2062, CP 1094, Capital Federal**.

Calendario

En este número inauguramos una nueva sección, destinada a mantener informados a los lectores acerca de los distintos congresos, eventos, cursos y capacitaciones relacionadas con la informática educativa.



Estuvimos con el **Lic. Jorge Rey Valzacchi**, director del Consejo Académico de las **Segundas Jornadas de Informática Educativa** (JIE '98) que se realizarán del 26 al 29 de septiembre en el Complejo La Plaza de la Ciudad de Buenos Aires.

Pizarrón: ¿Cuál es el objetivo de las JIE?

Jorge Rey Valzacchi: Uno de los objetivos es tratar de establecer un lugar de encuentro anual para que la gente se interiorice de los últimos temas relacionados con la informática educativa, pudiendo discutir y ver cuáles son las perspectivas posibles.

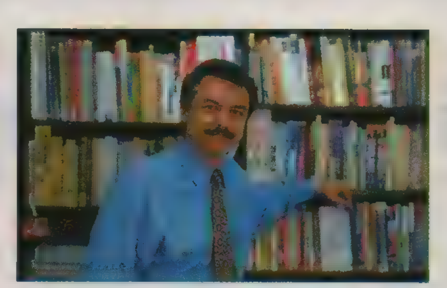
P: ¿A quiénes están destinadas?

J.R.V.: Tanto a los coordinadores y docentes de informática como a los directivos, que en definitiva son quienes deben hacer una prospectiva de lo que va a pasar en sus respectivos colegios. Aunque en realidad el año pasado la mayoría de los asistentes era del área de computación de los colegios.

Por otro lado, es un evento muy esperado por la gente del interior, que no tiene la posibilidad de acceder habitualmente a este tipo de actividades. Por ejemplo: el año pasado, el 60 por ciento de los asistentes vino del interior del país.

P: ¿Cuál es, a grandes rasgos, la estructura de las jornadas?

J.R.V.: El sábado 26 se van a realizar las conferencias plenarias; para esto se van a invitar personalidades extranjeras y locales, quienes tendrán a cargo las charlas que se van a dar simultáneamente en las dos salas más grandes del Complejo La Plaza (con capacidad para 1000 personas). El día domingo es optativo; la gente podrá participar en los tutoriales, donde un profesor explicará un tema determinado a través de una computadora y pantalla gigante.



"Está previsto realizar videoconferencias con especialistas de EE.UU. y Europa", nos cuenta el Lic. Jorge Rey Valzacchi.

P: ¿Y el lunes y martes?

J.R.V.: Estos días se desarrollarán las actividades de tipo general, entre las que se encuentran los **Paneles**, exposiciones de un grupo de personas en referencia a una área específica, que pueden ser propuestos por el comité académico o por cualquier interesado. Por otro lado estarán las Comunicaciones; trabajos que presenta la gente en general o convocada por nosotros, con 45 minutos asignados para presentar el tema, mientras que los últimos 15 minutos estarán destinados a que el público haga preguntas. También habrá demostraciones de software, grupos de intereses comunes, y un ámbito para los Posters, trabajos presentados por los alumnos, ya no por los docentes o coordinadores de informática, donde los mismos chicos van a disponer de un panel para poner carteles y una computadora con el fin de contarle a los asistentes en qué consistió su experiencia.

P: ¿Cómo debe hacer la gente para proponer trabajos o ponencias?

J.R.V.: La fecha tope para la presentación de este tipo de trabajos es el **31 de julio**. De esta manera, el Consejo Académico tiene tiempo de reunirse, evaluar las propuestas y aprobarlas en caso que respondan a la temática de las jornadas y tengan un nivel adecuado.

P: ¿Qué requisitos deben cumplir los trabajos y sobre qué temas deben girar?

J.R.V.: Toda esta información la pueden encontrar en la página Web del evento (www.horizonteweb.com/jie98) o solicitándola por correo electrónico a la dirección jie-98@horizonteweb.com. De esta manera también se puede obtener cualquier tipo de información acerca de estas jornadas.

P: Por último, ¿las jornadas están avaladas por algún organismo oficial?

J.R.V.: Sí, este evento cuenta con el auspicio del Ministerio de Cultura y Educación de la Nación (que también lo declaró de interés educativo), de la Secretaría de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, y de la Dirección General de Escuelas de la Provincia de Buenos Aires, con quienes se está tramitando (en estado avanzado) el no cómputo de la falta para los docentes que asistan de ambas jurisdicciones (algo que ya sucedió el año pasado). ■

Mayo

Fecha: 15 (presentación de resúmenes).
Evento: II Congreso Internacional Multidisciplinario "Mujeres, Ciencia y Tecnología" (entre el 17 y el 19 de julio de 1998).
Lugar: Buenos Aires, Argentina
Información: ragcyt@aiem.filo.uba.ar
Fax: (01) 432-0121

Fecha: 19 al 22
Evento: Comdex 98/Infocom 98
Lugar: Buenos Aires, Argentina
Información: infocom@interserver.com.ar

Fecha: 26 y 27
Evento: III Seminario Internacional de Educacion a Distancia
Lugar: Córdoba, Argentina
Información: edudis@eco.uncor.edu

Junio

Fecha: 12 (plazo para la presentación de los resúmenes de los trabajos)
Evento: I Congreso Iberolatinoamericano de Informática Educativa Especial CIIEE '98 (del 29 al 31 de Octubre)
Lugar: Universidad Nacional del Comahue, Neuquén, Argentina
Información: CIIEE98@comahue.satlink.net
www.comahue.com.ar/ciiee98

Fecha: 24 al 26
Evento: III Congreso Internacional y Exposición de Informática e Internet "Infonet '98"
Lugar: Centro de Congresos y Exposiciones "Emilio Civit". Mendoza, Argentina,
Información: organización@info-net.com.ar
www.info-net.com.ar
Tel: (061) 25-9034

Guía de COMPRAS



Castillo 85 (V Crespo)
Cap Fed (1414)
(54-01)862-0302
hscomp@houseware.com.ar
No tenemos sucursales - Envios al interior

VENTAS DE EQUIPOS ARMADOS

Actualización de equipos
Servicio Técnico
Configuración de equipos





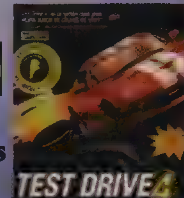
HP, IBM, ACER, COMPAQ, INTEL, GENIUS, US ROBOTICS MOTOROLA, MATROX.

SOFTWARE ORIGINAL



Encarta 98, Atlas Encarta
OFFICE 97

JAVA Studio (especial programadores de WEB)



TUROK, INCUBATION, ATLANTIS
FIFA 98, TITANIC, DREAMS y otros





FULL PC

UNA OPCION DIFERENTE EN SERVICIOS INFORMATICOS

PENTIUM INTEL MMX MULTIMEDIA

MOTHERBOARD PENTIUM 512KB SOPORTE MMX
16MB DE MEMORIA RAM EDO 72PINS
DISCO RIGIDO 2.1 GB - GABINETE MINITOWER
PLACA DE VIDEO 1MB A 2MB 64BITS MPEG
TECLADO 104 WIN 95 INGLES-ESPAÑOL
MOUSE - PAD MOUSE Y JUEGO DE FUNDAS
KIT MULTIMEDIA 24X - MONITOR SVGA 14" .28 NI 1024X768

CON 166MMX	CON 200MMX	CON 233MMX
$ 799	$ 899	$ 999

* CONSULTE POR OTRAS CONFIGURACIONES *

SUPER OFERTAS DE ABRIL

CD ROM 24X	$ 98	SOUND CARD 16BITS	$ 20
SIMM 8MB EDO	$ 20	SVGA COLOR 15" DIG	$ 299
SIMM 16MB EDO	$ 50	KIT MULTIMEDIA 24X	$ 125

MUCHAS OFERTAS LLAMENOS

SERVICIO TECNICO A DOMICILIO
ACTUALIZACIONES SOFTWARE HARDWARE
VENTA DE EQUIPOS ENVIOS A TODO EL PAIS
EL MEJOR PRECIO PRE Y POST VENTA
VENTAS TELEFONICAS FINANCIACION

YERBAL 2413 - CAP. FED. - FLORES
TEL: 612-2559
HORARIO Lunes a Viernes 9.30 a 13 HS y 15.00 a 19.30 HS
Sabados de 9.45 a 14.30 HS

Karaoke

Música y Computadoras

PC MIDI Center

http://www.pcmidicenter.com

Fax: 815-3567
Tel: 815-3568

E-mail: info@pcmidicenter.com



LICIN

Casa Central: Av. Rivadavia 6685 - (1406) Capital Federal - Tel. 632-9913 Telfax 631-8274 - 631-5802
Suc. Belgrano: Roosevelt 2408 (altura Cabildo 2600) - (1448) Capital Federal - Tel. 781-5224 785-7561
Suc. San Martín: Calle 89 Int. Campos 1978 - Tel. 755-3726 / Suc. San Justo: Perú 2515 - Tel. 482-2377
Suc. Morón: Brown 693 - 2° Piso - Tel. 483-2544 / **Suc. San Miguel:** Av. Mitre 1292 - 1er Piso - Tel. 451-6470
Suc. Temperley: María de Oro 80 - Tel. 244-4549

Porque somos los creadores, podemos ofrecer cursos completos.

REPARADOR DE PC TOTAL

Personales:
de 2 semanas ó 3 meses.
Correo:
con prácticas en video y atlas multimedia.

REDES

Instalación, reparación y Programación.
ENTREGAMOS MANUAL, TESTER SET DE HERRAMIENTAS Y SOFT.

CURSO ARMADOR DE PC JUNIOR

LICIN INTERNET: Tarifa Plana $15.- + IVA

Nuevos Cursos

ARMADOR DE PC
Duración: 1 Mes.
Curso Completo: $220.-*
OPCION:
Armá tu propia computadora modelo PEGASUS FM II.
Curso + COMPUTADORA: $1.100.-*

ARMADO Y CONFIGURACION PENTIUM II
Duración: 3 Clases.
Curso Completo: $220.-*
OPCION:
Armá tu propia computadora modelo SPIDER.
Curso + COMPUTADORA: $1.915.-*
*IVA INCLUIDO



TRUCOS CON EL NETSCAPE

En la versión para Windows del Netscape podemos sacar la barra donde se encuentra la llavecita presionando las teclas ***CTRL+ALT+S****.*

En Windows, presionando las teclas ***CTRL +ALT+T*** *aparecerá un cuadrito donde podremos ver cómo trabaja el URL.*

En la versión 2.x y 3.x de Netscape para Mac, presionando las teclas ***CTRL+OPTION+W*** *nos llevará automáticamente a la página web de la Casa Blanca.*

Horacio Lorente (14 años)
robermar@impsat1.com.ar

EXPLORANDO EN OTRA UNIDAD



Este truco sirve para que el Explorador de Windows no se inicie siempre en el directorio raíz de la unidad C, y pueda iniciarse en otra unidad o en algún directorio.

Haciendo clic con el botón derecho del mouse sobre el acceso directo del Explorador vamos a **`propiedades`***, y donde dice* **`destino : "C:\WIN95\EXPLORER.EXE /n,/e,C:\"`** *podemos cambiar C:\ por D:\ y agregarle el directorio donde queremos que inicie, ej:* **`C:\WIN95\EXPLORER.EXE /n,/e,C:\Mis documentos`***.*

Emiliano Bilbao
Mar del Plata

BOTON MOVEDIZO



Queridos Amigos de PC Users:

Este es un divertido truco para poner el botón Inicio en el lugar que queramos dentro de la barra. Realmente no sirve de mucho, ya que donde está es donde debe, pero yo se los tiro igual.

Cliquear en el botón Inicio, luego presionar ***ESC****, la combinación de teclas* ***ALT+-****, y finalmente la letra* ***M****.*

Ahora con los cursores llevar el botoncito al lugar deseado, apretar ***ENTER*** *y listo.*

La diversión comienza cuando lo ponemos en el medio y trabajamos en multitarea. Una vez que cerramos todos los programas el botón se convierte en invisible y puede servir para jugar, tipo "buscaminas". Luego, si lo llevamos muy a la derecha, la próxima vez que reiniciemos quizás nos aparezca un cartel avisando que debemos restaurar el Registro y Reiniciar la máquina.



Santiago Starita
jaime@bariloche.com.ar

PCU: **Luciano Belviso** (**mustang@siscor.bibnal.edu.ar**) también nos mandó este delirante truco.

Trucos seleccionados por
Nicolás Di Candia
Lionel Zajdweber

Usted también puede ser rico y famoso enviándonos su truco y ganando los $50 con que premiamos al Truco del mes. Aceptamos macros y cualquier idea que haga más llevadera nuestra vida informática. Las virtudes buscadas son: originalidad, vitalidad y calidad de la explicación.



UN PAR DE TRUCOS



TRUCO 1

Este truco sirve para agilizar la apertura de programas del menú Inicio. En algunas ocasiones, especialmente cuando utilizamos siempre un mismo programa, se hace algo molesto tener que hacer peripecias con el cursor cada vez que deseamos abrirlo. Con este sencillo truco podremos utilizarlo con una simple combinación de teclas.

1) Primero tenemos que ir a **Inicio/Configuración/Barra de tareas**.

2) Elegimos la solapa **Programas del menú inicio** *y pulsamos sobre el botón de* **opciones avanzadas**. *Ahora nos encontraremos explorando el interior del menú Inicio y podremos modificarlo como a cualquier archivo o carpeta.*

3) Buscamos el programa en las subcarpetas, lo arrastramos hasta la carpeta raíz (menú Inicio), y finalmente le cambiamos el nombre agregándole adelante un número.

4) Ahora simplemente apretando la tecla ***WIN*** *seguida por el número elegido y tendremos acceso a nuestro programa favorito.*

TRUCO 2

Si nos molesta el autorun de la lectora de CD en Windows 95, podemos evitarlo presionando la tecla SHIFT mientras introducimos el CD-ROM, o bien eliminarlo para siempre con este otro truco.

1) Abrimos una ventana cualquiera (Mi PC, por ejemplo) y seleccionamos **Ver/Opciones/Tipos de archivo**.

2) Buscamos el tipo de archivo CD AUDIO y pulsamos el botón **Editar**.

3) En la ventana **Acciones** *hacemos clic con el botón izquierdo del Mouse sobre* **reproducir**.

Nota: Si el texto "reproducir" se encuentra resaltado, el autorun está activado, y si no está resaltado significa que ya ha sido desactivado.

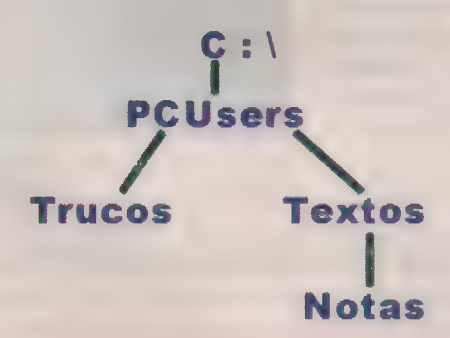
Lucas Palermo, Olivos
apalermo@impsat1.com.ar

ACORTANDO LOS COMANDOS

C:>

En DOS los 2 puntos seguidos sirven para ir a un directorio atrás y un solo punto para ir un subdirectorio adelante.

Si tenemos



Estamos en **c:\PCusers\textos\notas** *y queremos copiar el archivo* **pepe.txt** *al subdirectorio* **trucos**, *en lugar de escribir* **copy pepe.txt c:\PCusers\trucos** *escribimos* **copy pepe.txt ..\..\.\trucos** *o sea dos directorios atrás* (**..\..**) *y uno adelante* (**.\trucos**).

Podemos intercalar los puntos de muchas maneras y con cualquier comando DOS.

Lucas Chiappero
San Francisco, Córdoba

RECIBIDOS

Lucía Belén Santoli, de La Tablada, nos envió una carta escrita a mano de trucos y trampas para usar por más tiempo algunos programas en versiones de evaluación de nuestros CDs. No los publicamos por razones obvias, Lucía.

Sergio Raúl Dussex Ciribé, de Rosario, Santa Fe, nos envía trucos con el registro de Windows 95

Hernán Leder (19) de Capital Federal, nos mandó un e-mail con un truco para engañar a los modems de 56 KB. Un poco complicado como para public[illegible]

[illegible] de los mismos. ¡Intenten ocultarlos más!

TRUCOS "DE LA CASA"



INTERNET EXPLORER - NETSCAPE

¿Cómo accedemos comúnmente con nuestro explorador a un sitio ubicado en los Estados Unidos, como por ejemplo Yahoo!? Tipeamos www.yahoo.com.

Sin embargo, hay otra manera más rápida de hacerlo, y es sólo escribiendo yahoo. El programa automáticamente insertará las "www" y buscará por las extensiones .COM, .NET, .ORG, .EDU...

Esto nos servirá además por si no conocemos qué tipo de extensión tiene el dominio. Por ejemplo, queremos buscar el sitio de Ford y no sabemos si es www.ford.com o .org. Escribimos tan sólo ford y el explorador lo buscará.

Pero atención, que si el sitio no se encuentra en los Estados Unidos no lo encontrará, porque sólo busca las direcciones sin sufijo de país (por ejemplo, puede buscar www.ampro.com, pero no www.ampro.com.ar).

CARPETAS DESDE DOS



Si estamos en el prompt del DOS con Windows 95 y deseamos ver el contenido del directorio de manera visual (como Mi PC de Windows), simplemente tipeamos START. o START.. y se abrirá una ventana en el escritorio sin cerrar el símbolo de MS-DOS.

IMPRIMIENDO RÁPIDO

Hay una manera de imprimir los documentos sin siquiera abrirlos.

Se va al menú Inicio/Configuración/Panel de Control/Impresoras, y manteniendo el botón del mouse apretado, arrastramos la impresora deseada al escritorio, creando un acceso directo. Luego, simplemente arrastramos el documento que queremos imprimir hasta el nuevo creado, y ¡Listo!

PROPIEDADES DEL SISTEMA INMEDIATO

Especial para aquellos que se la pasan cambiando cosas en el Panel de Control, especialmente en el Sistema (en donde se encuentra el Administrador de Dispositivos). Hay una manera mucho más fácil de llegar a él en lugar de ir a Inicio/Configuración/Panel de Control/Sistema, y es dejar presionada la tecla WIN (para los teclados que la tienen, es la que tiene el logotipo de Windows) y Pause/Break (al lado de Scroll Lock). ¡Fácil, no?

MÁS USOS PARA LA TECLA WIN

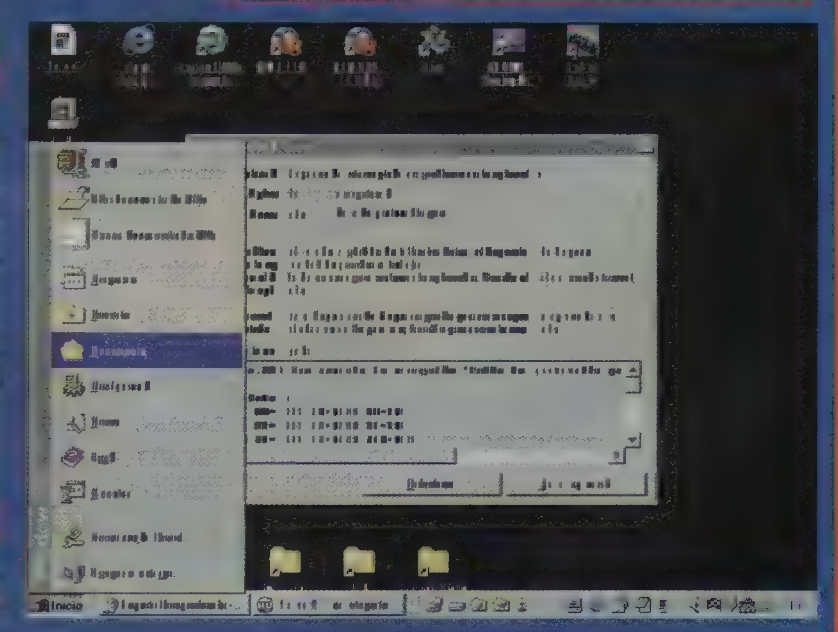
La tecla WIN tiene más usos de los que comúnmente conocemos. Veamos cuáles son:

WIN+E: Explorador.
WIN+F: Buscar.
WIN+M: Minimizar todas las ventanas.
WIN+SHIFT+M: Maximizar todas las ventanas.
WIN+R: Ejecutar.

¡OJO CON ESA TECLA!

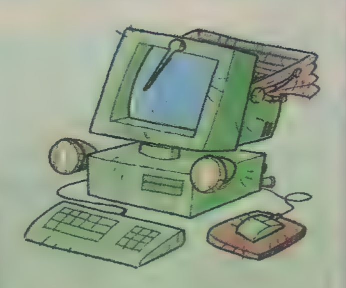
A todos nos pasa que erróneamente presionamos las teclas CapsLock o NumLock y escribimos mal. Hay una manera de que cuando las tocamos, el sistema nos avise con un sonido. Debemos ir a Inicio/Panel de Control/Opciones de accesibilidad (debemos tenerlas instaladas)/Usar teclas cambiadas/OK.

CÓDIGOS DE BARRAS



¿Quieren saber cómo convertir las fuentes de Windows en códigos de barras? Utilicen el Norton SpeedDisk, optimicen una unidad, y después nos cuentan.

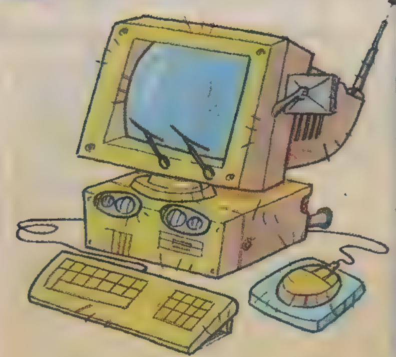
Precios de la calle



El fierrito

- Pentium 233 MHz MMX Intel (motherboard con chipset Intel VX)
- 512 KB de memoria caché w/b
- 32 MB de memoria RAM
- Monitor SVGA 14" Color Samsung Syncmaster III NE
- Placa de video Trident PCI con 2 MB de memoria
- Disco rígido de 2,5 GB IDE
- Disquetera de 3,5" NEC
- Lectora de CD-ROM ACER 20X IDE
- Placa de sonido SB 64 AWE
- Teclado y mouse

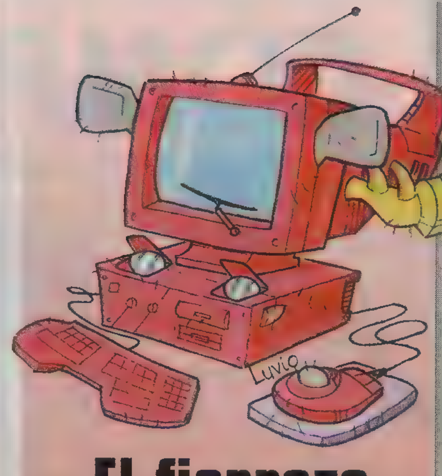
Precio: $1200



El fierro

Pentium II 233 MHz Intel
(motherboard con chipset Intel HX)
512 KB de memoria caché pipeline
64 MB de memoria RAM
Monitor SVGA 15'' Color Samsung
Placa de video Diamond Stealth 3D PCI
con 2 MB de memoria
Disco rígido de 4 GB IDE
Disquetera de 3,5" NEC
Lectora de CD-ROM CREATIVE 24X IDE
Placa de sonido SB AWE 64
Teclado y mouse

Precio: $1900



El fierrazo

- Pentium II 333 MHz Intel (motherboard con chipset Intel LX 440)
- 512 KB de memoria caché pipeline
- 96 MB de memoria RAM
- Monitor SVGA 15" Color Sony
- Placa de video Matrox Mystique PCI con 4 MB de memoria
- Disco rígido de 7 GB IDE
- Superdisk LS-120 (120 MB)
- Lectora de CD-ROM ACER 32X IDE
- Placa de sonido SB AWE 64 Plug 'n Play GOLD
- Teclado y mouse

Precio: $2900

Los precios son estimativos y deben considerarse como un promedio del mercado actual (abr - may '98).

Accesorios

Monitores

- 14" Blanco y negro .... $ 110
- 14" Techmedia NE .... $ 215
- 14" Samsung Syncmaster III NE ... $ 280
- 15" Samsung Syncmaster .... $ 420
- 15" Sony 15 Trinitron .... $ 510
- 17" Samsung Syncmaster .... $ 750
- 17"Sony 17 Multiscan .... $ 920

Discos rígidos

- 2,10 GB IDE Quantum .... $ 190
- 2,50 GB IDE Quantum .... $ 210
- 3,20 GB IDE Seagate .... $ 240
- 4,30 GB IDE Maxtor .... $ 280
- 4,4 GB SCSI Western Digital .... $ 710

Lectoras/grabadoras CD Zip Drives

- 24X Creative .... $ 110
- 32X Waernes .... $ 130
- Zip Drive Iomega 100 MB (interno) .$ 160
- Zip Drive Iomega 100 MB paralelo (externo) .... $ 195
- CD-R Compro (interna) .... $ 550



Escáners

- 1/2 página Genius .... $ 140
- Opti Pro 9800 .... $ 240
- Flatbed Genius SP2X .... $ 269
- Página Microtek Scanmaker E-3 ..... $ 299
- Flatbed Genius HR5 .... $ 340

Placas de video

- SVGA Trident 1 MB PCI .... $ 30
- SVGA Diamond Stealth 64 2 MB PCI $ 60
- SVGA Matrox Mystique 2 MB .... $ 130
- SVGA Matrox Mystique 4 MB .... $ 220



Placas de sonido

- Newcom Hi-Fi .... $ 35
- SoundBlaster AWE 64 .... $ 110
- SoundBlaster AWE 64 Gold .... $ 290



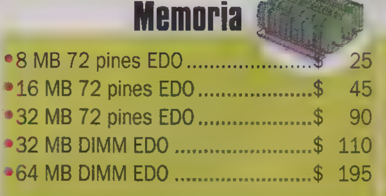
Impresoras

- Hewlett-Packard 692C .... $ 370
- Epson Stylus 600 riesgo 0 .... $ 375
- Hewlett-Packard 670 .... $ 300
- Epson Stylus 800 riesgo 0 .... $ 495
- Epson Stylus 1500 .... $ 695



Módems

- Módem/Fax 33600 Zoltrix interno .. $ 55
- Dynalink 33.6 .... $ 65
- Módem/Fax US-Robotics 33600 bps con voice interno .... $ 140
- Dynalink 56kflex .... $ 110
- Módem/Fax US-Robotics 56 Kbps con voice interno .... $ 200



Memoria

- 8 MB 72 pines EDO .... $ 25
- 16 MB 72 pines EDO .... $ 45
- 32 MB 72 pines EDO .... $ 90
- 32 MB DIMM EDO .... $ 110
- 64 MB DIMM EDO .... $ 195

PC Users ¡Responde!

Consultas, críticas, sugerencias... Si dirigen sus cartas a una sección específica serán contestadas más rápido. Pongan en hoja aparte lo que va a cada sección, con todos sus datos en cada página, incluyendo edad. Si pueden mandar todo en disquete o por e-mail a pcusers@mponline.com.ar, mejor.

Reinstalar Windows 95

¡Hola Amigos!

Les mando este e-mail para hacerles la siguiente consulta:

Quiero formatear mi disco rígido y volver a instalar Windows 95 desde cero en su versión CD-ROM; tengo un solo disco rígido de 1,5 GB.

Quisiera que me den todas las recomendaciones e instrucciones posibles para que no tenga ningún problema para instalar Windows después de formatearlo.

Mi PC es Pentium 100 MHz, 24 MB de RAM, 1 MB de video, rígido de 1,5 GB y demás periféricos.

Muchas gracias por todo y les mando un saludo muy grande para ustedes.

Maximiliano J. Laborda
Loma Hermosa, Buenos Aires
lerchun@fadu.uba.ar

PCU: Necesitás un disquete de arranque (por ejemplo, el que creaste al instalar Windows), los controladores de la lectora de CD-ROMs y los de la placa de video. Una vez formateado el disco, booteás la PC con el disquete de arranque y ejecutás el comando **SYS C:** (para transferir los archivos del sistema al rígido). Después booteás de nuevo la máquina, pero esta vez desde el rígido, e instalás los controladores de la lectora de CD.

Finalmente, reiniciás de nuevo la PC y ejecutás el programa **INSTALAR.EXE** del CD de Windows 95.

Consulta ilustrada

¿Podrían recomendarme algún software que me sirva para grabar temas de un CD de audio a la PC? La grabadora de sonidos de Windows graba sólo segundos. Sé que existen otros programas, pero no de dónde sacarlos.

Un beso gigante a Miguel...a quien le mando mi foto!



Lisette Rencoret
lrencor@ciudad.com.ar

PCU: Podés usar cualquier editor de audio, por ejemplo el Cool Edit 96 (incluido en el CD#2). También hay programas que transfieren digitalmente el contenido de un track de audio en un archivo WAV (el WinDac, incluido en el CD#5, es uno de ellos).

En esta empresa hay varios Migueles, ¿a cuál de ellos se la mandás?

OCR

Abnegados amigos:

Me imagino de qué manera la gente les satura la memoria virtual. No quiero caer en el lugar común de felicitarlos por la revista, pues si no la hicieran como corresponde, la gente no la compraría y a ustedes los rajarían.

Pero sí quiero agradecerles el material que trajeron en el número de marzo sobre los sitios donde buscar material para el cole de los chicos. Dos de mi hijas están en edad escolar y muchas veces paso horas y horas sin encontrar nada, y además de tener que pagar la cuenta del teléfono tengo que aguantar la cara de las pendex diciéndome "otro fracaso, gordi". Vamos a ver cómo me va este año.

Necesito mangarles información acerca de cómo trabajar escaneando texto y

Una aclaración sobre las cartas...

Como son muchas las consultas que recibimos todos los meses, nos vemos obligados por cuestiones de espacio a publicar sólo aquellas que resultan de mayor interés para todos los lectores. Por razones de tiempo tampoco podemos responder cartas o faxes en forma personal; sólo lo hacemos a través de ésta y otras secciones de la revista.

guardándolo como archivo ".doc". Pero por favor denme una buena explicación, detallada; miren que no están dirigiéndose a Bill Gates (ese no me saluda desde que hizo los primeros mil palos verdes).

Gracias.

Un abrazo.

Daniel Penen
dann@escape.com.ar

PCU: El programa Cuneiform (comentado en la sección Shareware de esta misma edición) es capaz de reconocer caracteres dentro de una imagen, interpretándolos y devolviendo un documento de texto como resultado. Te recomendamos instalar el programa (lo incluimos en el CD#5, el de la Rock&Pop) y experimentar un poco; seguro le vas a agarrar la mano.

Fanático del chat

Amigos de PCU:

Quiero felicitarlos por la revista que hacen y decirles que me sirve mucho para trabajar, dado que vendo hardware y lo instalo a domicilio. Esta vez llego por correo, ya que varias veces les he mandado e-mails, que no fueron respondidos.

El principal pedido que les quiero hacer es que le den más importancia al chat. Yo chateo prácticamente todos los días 2 horas. Casualmente, hace poco la revista del diario La Nación publicó una nota sobre la adicción que produce Internet, y me di cuenta de que yo tengo todos los síntomas de un adicto...

El chat es parte de mi vida, tengo amigos en todo el mundo. El que no lo conoce no sabe lo que se pierde.

No quiero ser pesado, así que termino mi carta saludando a ustedes, y por supuesto, a toda mi familia virtual.

Claudio Owsiany (black)
owsiany@ssdnet.com.ar
Capital Federal

PCU: El mes que viene vamos a publicar una nota sobre chat que esperamos sea de tu agrado. Con respecto a los e-mails, no podemos contestar en forma privada todos los que nos llegan por una cuestión de tiempo.

Compatibilidad

Queridos Amigos:

Por favor publiquen una nota a fondo sobre la versión final de Windows 98. Contéstenme una duda: ¿es posible correr las aplicaciones de 16 bits que hoy día corren bajo Win 95 (ej. PhotoStyler, Photo Finish, etc.) con el nuevo Windows? ¿habrá que olvidarse de ellas y actualizarlas?

Excelente la revista, no aflojen nunca.

Saludos.

Adrián Fabio Milers
afmilers@interar.com.ar

PCU: Tus deseos son órdenes, Adrián. En este número tenés nuestra primera nota sobre Windows 98. Por si no la leíste todavía, te contamos que las aplicaciones de 16 bits corren sin problemas en el nuevo Windows.

comprimidas

Gladys Demaestre nos dice que la revista le parece muy técnica, y le gustaría que tuviera más direcciones de Internet y más información sobre juegos.

PCU: Lo tendremos en cuenta, Gladys.

battata@cpsarg.com quiere saber cuánto sale el extra con CD y cuándo sale el próximo.

PCU: Los extras cuestan $7,40 y salen los días 15 de cada mes.

Ricardo Fukuhara (**fukuhara@interserver-.com.ar**) quiere conocer sitios donde pueda comunicarse por e-mail con personas de nuestro país (de cualquier edad) para entablar amistad.

PCU: Estuvimos buscando pero no encontramos ninguna. Instamos a nuestros lectores a que nos envíen la dirección de alguna página para hacer e-pals argentinos.

Gonzalo Alvarez (**gonzaloa@onenet.com.ar**), nos cuenta que le parece genial la unión de PCU con PCJ, y nos pregunta si existe algún programa para hablar a teléfonos comunes de nuestro país vía Internet.

PCU: Por ahora no hay ningún programa similar al Net2Phone que funcione dentro de nuestro país. Tampoco es posible que dicha empresa brinde su servicio aquí debido al monopolio que tienen las empresas telefónicas.

CLASIFICADOS GRATUITOS

VENTA

486 DX4 100 MHZ 16 MB RAM, VGA IBM .28/12" Trident SVGA 1 MB, HD 420+110MB, FD 3,5" + 5,25", CD 8X, SB 16 (estéreo), $ 550. Tel. (041) 632481. Rosario u85

8 SIMMS DE 1 MB 30 pines. Canjeo y vendo partes. Damián, tel. 207-5632 u85

CASSIOPEIA 4 MB RAM, con soft, manuales y garantía. $ 300. Enrique Gorzelany, tel. 244-4361 u85

EPSON LX-810. Imprime. $ 30. Mauricio 760-0867 u85

MOTHER PENTIUM PCI 5x86 133 MHz, 256 pipeline, cooler, módem fax 14.4, caja. Controladora L-Bus EIDE, gabinete baby. Darío 469-1289 (después 18 hs.) u85

PLAQUETA DE SONIDO Completa y escáner Genius 1/2 página. AT 386 SX 40, rígido 140 MB, disquetera 5,25", monitor y teclado. Marcelo, tel. 611-2000 (después 19 hs.) u85

4 MB RAM en módulos de 1 MB cada uno. Mother 486 DLC 40 MHz con controladora IDE. Gustavo, (0901) 22605. ex7

CD-ROM PANASONIC 2X $50; impresora Citizen 190-GSX $90; placa video Trident PCI 2 MB $40. Todo $150. Fernando, tel 629-5844. ex7

DISCO RIGIDO 420 MB, marca Western Digital. Impecable. $85. Ignacio o Javier, 785-6255. ex7

IMPRESORA Canon BJ 200 blanco y negro, con manuales, soft y trafo. Muy buen estado. $150. Fernando, 629-8906 (Morón). ex7

MEMORIA RAM 30 pines. 4 plaquetas de 1 MB c/u. Usadas, excelente estado $10. Osvaldo, 665-9170. ex7

MOTHER Y MICRO 586 AMD 133 MHz $100. Monitor mono $25 (Samsung), 4 MB RAM $15, fuente 220 V $20. Hernán Trovatto, 209-1896. ex7

MOTHER TRITON II original, con manual, microprocesador Pentium 100 MHz y 16 MB RAM. Todo $240. Negociable. Matías, 584-8717 (24 hs). ex7

PC 486 DX4 40 MB RAM, SoundBlaster 16, lectora CD 8X, monitor Samsung SyncMaster 3 Ne, placa de red, disquetera 3,5", soft a elegir. Sr. Diego 268-6706. ex7

PLACA DE VIDEO Headland 1 MB $15. Damián, tel. 257-0224. ex7

VENDO CONSOLA 16 bits, binorma, universal, completa. Muy buen estado y con 3 juegos: $60. Sin juegos: $50. Leandro 225-7645. ex7

CLARION 2.003 para Win. Original. Manuales, licencia y caja. Fabián 373-1064 (lunes a viernes 11 a 18 hs) u84

IMPRESORA Color chorro de tinta HPDeskjet 660C. Con dos cartuchos color y uno gris. $150. Daniel (01) 247-5100 (22 a 24 hs.) u84

IMPRESORA EPSON 400. Chorro de tinta. $ 210. Raúl 635-9163 (desde las 18 hs.) u84

MESA PARA PC. De madera revestida en Roble. 0.90 x 0.75 x 0.45. Excelente estado. $ 60. José Borghi (0358) 43185 u84

VIDEO CD SONY sin uso. Con películas. $300. Esteban 308-4777 (9 a 18 hs) u84

CORELDRAW 4.0 para Win 3.1. Original en 1 CD. Sin uso. Precio: $40. Marcelo, 0546 62361 u83

CYRIX 486 DX2 8 MB RAM, HD 160, multimedia, Trident SVGA. Con Office y Win 95. Consulte. Miguel 941-5186 942-7847 u83

DISCOS FAST-SCSI 1 GB, aptos PC o Mac, muy poco uso. $160 c/u. SIMMs 30 pines 4 MB (con paridad) $20, de 1 MB $5. Gerardo, 854-3745 (después 19 hs.) u83

IMPRESORA EPSON FX-1050. Buen estado $150 con funda y manual. Hernán, 294-4220/311-1789 u83

NOTEBOOK TOSHIBA. Satellite 105 CS. Pentium 75, 8 MB EDO RAM, 540 MB HD, pantalla SVGA, maletín, 220 v. Mouse Accupoint, conectores. Win 95, Office 97 y utilitarios + Zip Drive y 5 discos de 100 MB. Todo $1600. Darío Farías, 481-1145 ó 020 33141 u83

PENTIUM 233 MMX 64 MB DIMM, HD 4.3 GB Quantum, CD 24X, SoundBlaster AWE 64, Matrox Mistique 4 MB, Samsung Syncmaster 3 NE, módem 33.6 USR interno. Gastón 765-8777 u83

VENDO COMPUTADORA. Para coleccionista, "Questar/M" "Cii Honeywell Bull". Tel. 714-3931 u83

486 DX2 66 MHZ 8 MB RAM, HD 540, SVGA, monitor color VGA, W95, utilitarios, Corel 4, mousepad, teclado W95. Perfecto estado. $500. Alexis 745-4407. u82

COMPRA

COMPRO Monitor SVGA monocromático en buen estado y disco de 120 MB o más. Pablo, 854-2802 u85

PLACA 486 DX2 66 MHz funcionando. Pago hasta $50 (con micro incluido). Tel. 942-0671 u84

COMPRO CD RED ALERT. (Soviéticos) con manual. Buen estado. Pago $15. Diego, 628-9635 u83

COMPRO 10 486. Funcionen o no. Llamar a Esteban, tel. 633-9327 de 10 a 20 hs. u82

SERVICIOS

ARREGLO PCs En el día y a domicilio. Silvina 633-9327 u85

CLASES DE COMPUTACION. A domicilio o particular. Software estándar y lenguajes. Jorge Alfie, tel. 961-1700 u85

DIAGRAMAMOS Y ARMAMOS Diarios y revistas barriales. Folletos, volantes. Garantía en las entregas. Pedir presupuesto. Gabriela, 522-6594 u85

SE HACEN BASES DE DATOS En Dbase. Para médicos, estudios, etc. Andrés, tel. (0487) 34717 u85

SHAREWARE Y freeware en Internet, visite www.geocities.com/silliconvalley/lab/5769 u85

CLASES DE PHOTOSHOP 4, Illustrator 6 y Quark. Nivel editorial. Mac o PC. Juan Carlos, 553-2009. ex7

CONFIGURACIONES. Reparaciones, instalaciones de HD, tarjeta de video, módem, etc. Alfredo (15) 173-6292. ex7

DIAGRAMAMOS Y ARMAMOS diarios y revistas barriales. Originales, planillas comerciales, folletos, volantes. Garantía en las entregas. Pedir presupuesto. Gabriela, 555-1975. ex7

SE REALIZAN TARJETAS personales, de cumpleaños, etc. Tel. 714-3931. ex7

SERVICE Y CLASES PC. Instalación hard y soft, configuración, asesoramiento. Seriedad. Héctor, 631-8482. ex7

SERVICIO TECNICO. Reparación y mantenimiento. Redes. Internet. Actualizaciones. Puán 675 Capital. Tel. 432-8358. ex7

TRABAJOS EN PC. Textos, curriculum vitae. Daniel, Vilela 3373, tel. 542-0305. ex7

DESARROLLO DE WEB SITES COMERCIALES. Adolfo Pedernera 805-6799 u84

GRABO CDS 650MB $ 12.- 552-6800 u84

INSTALACION Y CONFIGURACION DE PC. Mantenimiento preventivo y correctivo en su domicilio. Clases para aprovechar su PC en poco tiempo. Fabián Bankirer 856-0104 u84

PROGRAMO SISTEMAS A MEDIDA. Para Windows 95. Relevamiento de datos y presupuestos sin cargo. Juan Carlos 503-2491 u84

REPARACIONES. Actualizaciones, instalaciones y configuraciones de soft y hard. Clases particulares a domicilio. Adrián. Tel. 041 810162 Rosario u84

SERVICIO TECNICO A DOMICILIO. Configuración de programas para Internet. Clases individuales $ 15 la hora. Adrián 903-3945 u84

SERVICIO TECNICO A DOMICILIO. Instalación de hard y soft. Configuraciones, ampliaciones. Reparación en gral. Capital y Pcia. Alejandro. Tel. 635-8716 u84

SERVICIO TECNICO A DOMICILIO. Instalación y configuración. Optimización de PC y accesorios. Actualizaciones y mantenimiento. Roberto o Bruno 495-0587 u84

A DOMICILIO. Cursos para empresas, bancos y cámaras empresarias. Clases individuales: Win 95, Office Profesional, Word 7, Excel 7, Access 7, Power Point 7. Dr. Bahamonde, 751-6292 u83

ACTUALIZAMOS Y REPARAMOS PCs. Instalamos soft y hard. Mantenimiento. Roberto o Bruno 495-0589 u83

ATENCION LABOULAYE y zona. Instalación de hard y soft. Mantenimiento y solución de problemas. Clases particulares. Ezequiel Soto, Int. Fenoglio 93 u83

CLASES DE COMPUTACION. A particulares o empresas, dictadas por egresada de la UBA. Incluyen material de estudio. Manejo de PC, DOS, Windows, Word, Excel, Access, PPoint. Nancy Cerminaro 612-8875 u83

CLASES DE TODO. DOS, Windows, Win95, Office 97, Bases de datos, individuales y/o grupales. En y/o a domicilio. 1ra. clase gratis. Internet, diseño web, comunicaciones. Tel. 585-0030 ó 15 980-5253 u83

CLASES INDIVIDUALES. Manejo de PC, Windows, Word, Excel, Access, PowerPoint, Dbase, Clipper. Particulares y empresas. Ing. Klimovski 781-9158, 782-7942 u83

DISEÑO GRAFICO. Tipeo de trabajos prácticos, cartas, currículum. Confección de originales (folletos, volantes, facturas, etiquetas, tarjetas). Presentaciones en PPoint. Gisela y Mariana 709-2731, 761-6740 u83

GRABACIONES DE CD. Copias $13. Audio, datos, mixes, backup de HD. Juegos y utlitarios. Escaneados full page 4800 dpi. Federico 975-2716 u83

SERVICIO INTEGRAL. Para su PC: hard, soft, upgrades, reparaciones. Consultas y presupuestos sin cargo. José 639-7850 u83

SERVICIO TECNICO. Reparamos su PC en el acto. Instalación de módems, CD-ROMs, limpieza de virus, recuperación de datos. Sr. Gabriel, zona Ramos Mejía, tel. 460-0860 u83

VARIOS

CANJEO 4 MB EDO de 72 por 4 de 1 MB de 30. Llamar al 790-5461, preguntar por German. E-mail: sgerman@ssdnet.com.ar u85

EN ROSARIO: intercambio, canje y venta de programas, juegos, shareware, copias de textos, grabaciones de CD, armado y reparación de PCs. Mariano Peralta, tel. (041) 647993. ex7

SHAREWARE, Freeware y programación. Visite www.geocities.com/siliconvalley/lab-/5769/bienveni.html u84

COMMODORE. Si Ud tiene programas para Commodore que ya no usa, los puede enviar a la siguiente dirección: Lamadrid 762, Rosario. Tel. (041) 64-2168. Emilio Gabriel Martínez u83

AVISOS CLASIFICADOS GRATUITOS — PC users

Escriba detallando los productos o servicios que desea comprar o vender. Publicación sujeta al espacio disponible.

Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, Tel. 954-1884, Fax 954-1791.

❒ Compra ❒ Venta ❒ Varios ❒ Servicios

Texto (hasta 25 palabras):...

Dirigirse a: ....

Dirección y/o Teléfono: ....

¿Qué **onda** con la **revista**?

Envíenos esta encuesta por **fax** (al 954-1791), **correo** (Moreno 2062, Capital Ferderal, 1094) o **web** (www.pcusers.com.ar/encuesta).

¡Nos ayudará a mejorar PC Users y PC Juegos!

Datos Personales

Nombre: ....

Edad: ....

Dirección: ....

Localidad: .... CP: ....

Provincia: .... País: ....

Teléfono: .... E-mail: ....

Ocupación:
- ○ Estudiante (Carrera: ....)
- ○ Empleado (Rubro: ....)
- ○ Profesional (Profesión: ....)

¿Con cuántas personas comparte esta revista? ....

¿Qué sistema operativo utiliza?
- ○ DOS ○ Windows 95 ○ OS/2
- ○ DOS+Win 3.1 ○ Windows NT ○ Otro: ....

¿Cuáles de estos dispositivos posee en su computadora?

Lectora de CD-ROM	Sí ○	No ○
Módem	Sí ○	No ○
Placa de sonido	Sí ○	No ○
Impresora	Sí ○	No ○
Escáner	Sí ○	No ○
Zip Drive	Sí ○	No ○

¿En dónde se conecta regularmente a Internet?
- ○ En el hogar ○ En el trabajo
- ○ En la Universidad ○ En un cibercafé
- ○ No me conecté nunca ○ No me conecto regularmente

Contenido

PC users

Califique el contenido de la revista que tiene en sus manos.
- ○ Excelente ○ Muy Bueno ○ Bueno
- ○ Regular ○ Malo

Mencione (sintéticamente) algunos temas que desearía ver tratados en PCU. ....

....

¿Cómo considera que debería ser el nivel técnico de la revista?
- ○ Más técnico ○ Así está bien ○ Menos técnico

¿Le gusta la unión de PC Users con PC Juegos? ¿Lee ambas revistas?
- ○ Sí, leo las dos
- ○ No, leo sólo PC Users ○ No, leo sólo PC Juegos

Contenido

Califique los tipos de notas según su preferencia:

PC users	Me Gustan Mucho	Algo	Nada
Prácticas (Windows, Word, Aprenda en 4 Clases, Paso a paso)	○	○	○
Informativas (PCU Informa, Informática y Sociedad)	○	○	○
Técnicas (Dr. Hard, Hágalo Ud. mismo, A programar)	○	○	○
Sobre Internet (Webeando, Internet)	○	○	○
Lectores (Responde, Trucos, Feedback, Superplanilla)	○	○	○
Productos (Shareware, Hogar)	○	○	○

PC JUEGOS

¿Qué juegos te gustan? Por favor, nombralos. ....

....

....

¿Qué soluciones te gustaría encontrar en la revista? ....

....

Diseño

PC users

¿Qué opina del diseño de tapa de este número?
- ○ Excelente ○ Muy Bueno ○ Bueno
- ○ Regular ○ Malo

¿Y del diseño general de la revista?
- ○ Excelente ○ Muy Bueno ○ Bueno
- ○ Regular ○ Malo

Sin contar la nota de tapa, ¿qué sección le pareció mejor diseñada? ....

....

Utilice este espacio para hacer cualquier crítica o sugerencia: ....

....

....

PC JUEGOS

Año VII • N° 71

STAR WARS

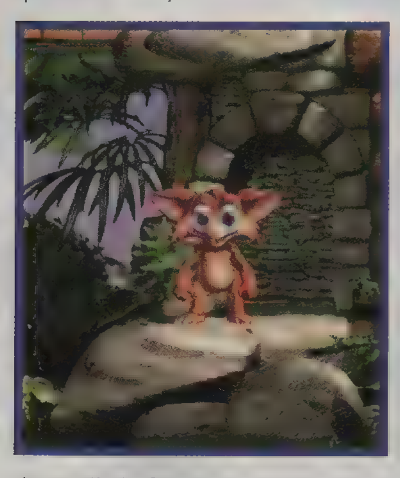
REBELLION

MP



CREATURES 2
De Mindscape

Seguramente recordarán a esas simpáticas criaturas que llenaron nuestras PCs hace un año, justo con el comienzo de las mascotas virtuales; estos animalitos virtuales que vivían en nuestra computadora y se llamaban Norms.
Al igual que a las mascotas virtuales debíamos alimentarlos, cuidarlos, curarlos y mimarlos para que pudieran llegar a la vida adulta; claro que si fallábamos en alguno de estos aspectos, nuestra pequeña mascota era llevada por un OVNI hacia otro planeta, una forma más sutil de decir que había muerto, y desde allí nos escribía una carta donde nos decía que allí era muy feliz. Pero nuestra mascota, además de necesitar muchos cuidados, contaba con la particularidad de que podíamos enseñarle a hablar, ya que utilizaba una compleja tecnología de inteligencia artificial que nos ayudaba a interactuar con ellos en su crecimiento, alimentación y por ende de su muerte.



Ahora, Mindscape ha desarrollado Creatures 2, el cual es un poco más sofisticado que el anterior.
Los nuevos Norms son más avanzados, complejos, poseen un complicado sistema interno y órganos. Más vivos que antes los Norms están preparados para que los mimen y los cuiden también mucho más que antes y de esta manera sorprendernos con sus nuevas gracias.

BALDUR'S GATE
De Interplay

Baldur's Gate es el nuevo producto de Interplay que se encuentra entre el mundo de Advanced Dungeons & Dragons, y es un juego de rol finamente elaborado.
Aunque el juego no ha sido lanzado aún a la venta, posee un exclusivo trabajo de arte y diseño en cuanto a la descripción de algunos de los personajes, los cuales seguramente nos asombrarán.
La aventura cuenta con algunos personajes que poseen una historia no del todo feliz encima, y que desean vengarse por algún motivo de quienes los han herido, o bien hacer justicia ante tantos desmanes. Entre ellos encontramos a SHAR TEEL, única sobreviviente de un pueblo atacado por una sanguinaria banda de ladrones. Luego encontramos a YESLICK, un miembro del clan Orothiar.





Este clan ha utilizado por cientos de años una mina de acero en el centro de Cloakwood como su casa, pero hace cerca de cien años, se vieron forzados a abandonar su hogar; el agua invadió los túneles y acabó con la mayor parte de los miembros. Yeslick fue uno de los sobrevivientes. Juntos tratarán de salir airosos de esta batalla en pos de la supervivencia.

MECHCOMMANDER
De Microprose

El solo hecho de mencionar la palabra Mech, nos trae a la mente la imagen de las batallas combatidas por enormes vehículos robots, dirigidos por brillantes y valientes pilotos conocidos como MechWarriors. En esos combates se utiliza la fuerza de los robots y las armas con las que están equipados: láseres, rayos de partículas, cañones y destructivos misiles, todos ellos cruzando el campo de batalla con el único objetivo de derribar a los robots enemigos.

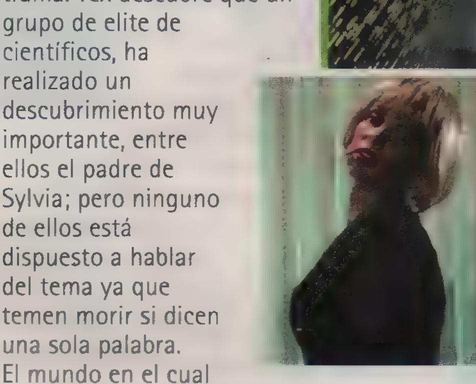


Hasta ahora, nos conformábamos con maniobrar a estos gigantes, siendo un piloto más que obedecía las órdenes de un coronel.
Pero ahora, las cosas han cambiado. No compartiremos más la cabina sino que estaremos manejando la batalla desde afuera, dirigiendo a otros valientes hacia la victoria final.
No se trata del mismo estilo de juego; es una mezcla entre el original juego Battle Tech y el juego de estrategia en tiempo real que se ha hecho tan popular entre los jugadores de PC, con el agregado de nuevas tecnologías y diseños que han mejorado su calidad y maniobrabilidad.



TEX MURPHY: OVERSEER
De Access

Nuevamente nos encontramos viviendo las apasionantes aventuras del ya conocido detective Tex Murphy.
En este caso nuestra clienta es una hermosa joven, cuyo padre está muerto, supuestamente a causa de un suicidio; pero Sylvia está convencida que su padre ha sido asesinado y necesita las pruebas necesarias para demostrarlo. Aunque el caso parece bastante desconcertante, Murphy acepta ya que necesita el dinero para sus gastos. A medida que se va adentrando en las pistas, también se encuentra en medio de una oscura trama. Tex descubre que un grupo de elite de científicos, ha realizado un descubrimiento muy importante, entre ellos el padre de Sylvia; pero ninguno de ellos está dispuesto a hablar del tema ya que temen morir si dicen una sola palabra.



El mundo en el cual nos movemos está completamente realizado en 3D y presentado en pantalla completa de alta definición y High color, lo que hace que los escenarios luzcan más realistas y profundos y el jugador se sienta situado en un mundo casi real. El actor principal es el famoso astro Michael York, y su autor es nada menos que Aaron Conners. Esta vez, la nueva aventura de Tex Murphy se asemeja aún más a una película.

MESSIAH
De Shiny Entertainment

Para aquellos que conocen algo o les interesa acerca del Apocalipsis, al que hace referencia la Biblia, sabrán que según las profecías, el fin del mundo está muy cerca. También sabrán que se vaticina el final, al abrirse los siete sellos que contienen los poderes del demonio y el infierno. Estos demonios se desparramarán sobre la tierra, cayendo sobre cada uno de los mortales y contaminándolos con su maldad. En Messiah, esos demonios han saltado de su encierro y enviado a la tierra un mensajero con el objetivo de comenzar la batalla final entre el bien y el mal. Este juego se desarrolla en una tierra poblada de seres malvados sin ley y sin moral.



Nosotros personificamos a Bob, un pequeño ángel con aspecto de bebé quien ha sido enviado por Dios para salvar el mundo. Debemos encontrar los siete sellos y destruyendo al primer emisario del demonio.
En el personaje de Bob no tenemos ni poderes mágicos ni armas que nos ayuden a combatir a los demonios; lo único que poseemos es la habilidad de posesionar a cualquier ser humano, animal o vegetal y hacer que hagan la tarea por nosotros. Sólo basta con que nos coloquemos detrás de ellos y Bob tomará su cuerpo.

RISING LANDS
De Microids

Nos encontramos con la difícil tarea de gobernar un nuevo mundo.
Luego de la caída de un meteorito la vida en la tierra se ha visto devastada; sólo algunos afortunados han logrado huir de la destrucción y se han visto condenados a vivir en un reino medieval donde reina el terror.
La lucha por sobrevivir es atroz; día a día se pelea por la vida, pero para nuestra suerte, una luz de esperanza ha comenzado a brillar.



Nuevas alianzas y clanes se han formado, y los sobrevivientes luchan por liderar el Nuevo Mundo llamado Rising Land.
El juego posee una sofisticada forma de juego, estrategias varias para liderar las guerras y también se nos permite construir una colonia próspera capaz de abastecerse de todo lo necesario por medio del comercio. Los gráficos son de última generación, resolución SVGA 800 x 600 y gran cantidad de secuencias cinemáticas.
También nos permite jugar por red hasta cuatro jugadores.



SENSIBLE SOCCER 2000

De Sensible Software



En pleno año de un mundial de fútbol, ¿qué mejor que matar el tiempo (por lo menos hasta que lleguen los partidos de las ligas internacionales) jugando con un simulador de fútbol? Sí, seguramente ustedes me dirán que ya hay muchos y muy buenos, y que el Sensible no es nuevo. Tienen razón, excepto por dos aspectos. En primer lugar, se trata del Sensible 2000, que ha sido mejorado, y en segundo, en el tema programación, cada día que llega trae alguna novedad o mejora.



La nueva versión de Sensible Soccer nos ofrece mayor información sobre todos los jugadores, sobre los estadios en general o sobre aquél en el que vamos a jugar en especial.

Lamentablemente, los jugadores que deseen utilizarlo deberán poseer una Pentium con 16 MB RAM.

Durante el juego tendremos que negociar los contratos de los jugadores que se encuentren bajo nuestra influencia, lograr para ellos las mejores condiciones o dejarlos libres cuando expire su contrato. También podemos negociar con los clubes de las divisiones inferiores.

Para los gráficos, se han utilizado las nuevas tecnologías 3D, jugadores poligonales y las técnicas de estadio virtual, además de las cualidades y esmero que siempre pone Sensible en sus simuladores.

DARK EARTH

de Kalisto



Después de un largo tiempo de esperas y cambios sobre la marcha, vemos por fin aparecer entre las novedades al tan nombrado Dark Earth. A pesar del tiempo transcurrido, podemos decir que, tecnológicamente hablando, puede competir tranquilamente con los juegos del momento.

La historia se desarrolla en un futuro no lo bastante lejano, en el cual ha caído una lluvia de meteoritos sobre la Tierra devastando a todos los seres civilizados, debido a que la luz solar fue tapada por el polvo que provocó el impacto.

Algunos sobrevivientes deambularon por las soledades del planeta, hasta que llegaron a un pequeño grupo de islas que recibían algunos rayos solares. Por supuesto que la civilización tuvo un enorme retroceso y, como consecuencia, los sobrevivientes se convirtieran en devotos del denominado Dios Sol. Aquí tomamos el rol de un guerrero, hijo de uno de los sacerdotes solares llamado Arkhan, y salvamos a la suprema sacerdotisa de un atentado, pero somos contaminados con un letal veneno. En busca de un antídoto, debemos luchar contra las fuerzas de la oscuridad y salvar al planeta.



El argumento de Dark Earth corresponde al de una aventura gráfica, pero la trama se va complicando cuando aparecen nuevos personajes, actos de heroísmo y traiciones, que nos mantienen en vilo hasta el final.



Parana 504, Buenos Aires 1017 Tel 3711316

Novedades

el mejor software ori

PCFútbol 5.0

■ **Nueva base de datos** con el torneo Apertura'97, presentada en una estructura profesional, más útil y más completa.

■ **Nuevos Mánager y Pro-mánager**; permiten controlar toda la gestión del club: pases, empleados, seguros, ampliación del estadio, entrenamientos...

■ **Simulador 3D** con cámara móvil y miles de animaciones nuevas.

■ Torneos Apertura y Clausura, Copa Libertadores, Copa Intercontinental y el Desafío América-Europa.

■ Narración y comentarios de Marcelo Araújo.


base de datos del fútbol argentino



desafío América-Europa





dinamic multimedia



POR SOLO **$ 30**

cd rom

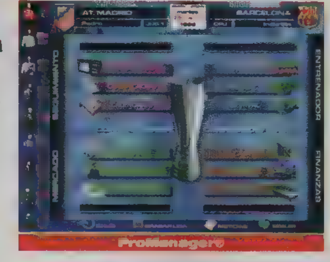
PCFutbol 5.0© Copyright 1997 Dinamic Multimedia.

PCFútbol 6.0

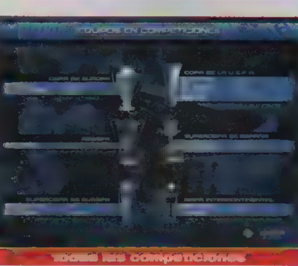
■ **Información:** el anuario más completo, la base de datos que utilizan los profesionales y el seguimiento personalizado. Además, los goles de la liga en vídeo digital.

■ **Mánager y ProMánager®**: nuevo menú principal, sistema de compraventa más intuitivo, sistema de información personalizado (S.I.P.) para mejorar la gestión del club...

■ **Simulador**: Nuevo engine 3D con jugadores poligonales, recreación de los 20 estadios de Primera División con los cánticos propios de cada afición, climatología...



ProManager®

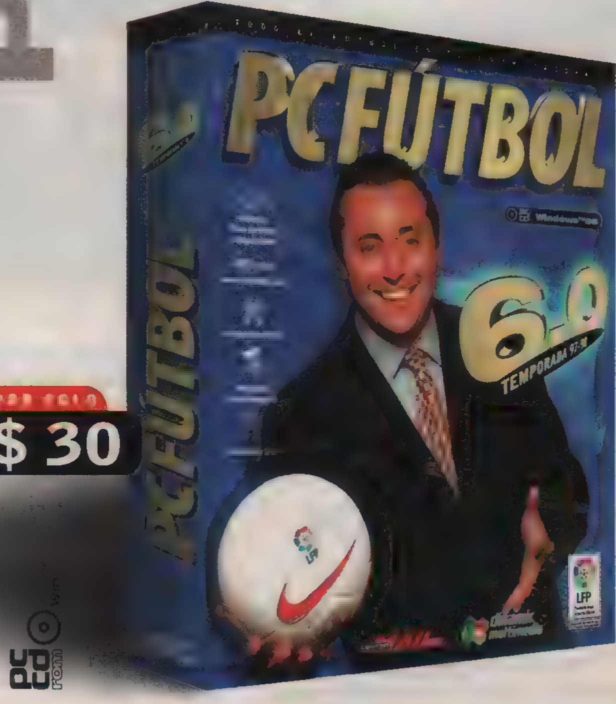

todas las competiciones






nuevo simulador 3D

dinamic multimedia



POR SOLO **$ 30**

cd rom

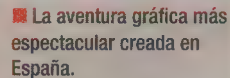
PCFútbol 6.0© Copyright 1997 Dinamic Multimedia. Producto bajo licencia oficial LFP.

dinamic'98

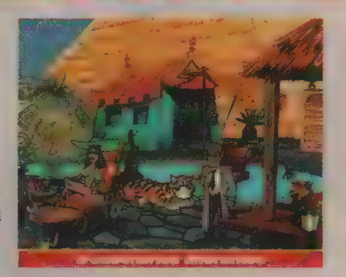
ginal al mejor precio



Hollywood Monsters



- La aventura gráfica más espectacular creada en España.
- Hollywood Monsters rememora el ambiente de los años cincuenta con un estilo de dibujos animados desarrollados en SVGA para conseguir la mejor calidad gráfica.
- Un alucinante viaje en 5 escenarios diferentes: Hollywood, Egipto, Transilvania, Suiza, Australia y Escocia.
- Más de 100 pantallas y 50 personajes envueltos en una misteriosa trama en la que deberás resolver la enigmática desaparición de Frankie.
- Hasta 120 objetos te están esperando para ayudarte en la solución del enigma.
- Más de dos horas de locuciones digitales, totalmente en castellano.

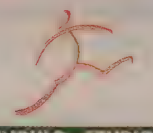








"ENIGMAS"
TEMA PRINCIPAL DE LA B.S.O.
COMPUESTO E INTERPRETADO POR
LA UNIØN



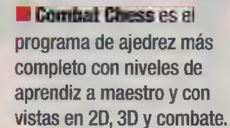


$ 30

pc cd rom win

Combat Chess

- **Combat Chess** es el programa de ajedrez más completo con niveles de aprendiz a maestro y con vistas en 2D, 3D y combate.
- Establece nuevas fronteras de estilo y apariencia en el ajedrez. Inspirado en un mundo fantástico, el programa cuenta con un engine profesional multitarea de 32 bits diseñado por el mejor programador de ajedrez del mundo.
- Combat Chess es un reto para cualquier aspirante a campeón y sus asombrosas cualidades visuales hacen que se diferencie radicalmente del resto.
- En el modo combate encontrarás secuencias animadas en cada turno, combinaciones de movimiento y lucha desde cualquier vista posible.
- Cada pieza tiene una personalidad propia que, en grupo, dan a cada bando características buenas o malas. Es más que ajedrez, es una lucha a vida o muerte de la que no escaparás y en la que desearás desesperadamente la victoria.





modo 2D



modo 3D



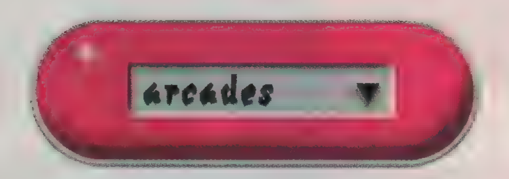
modo combate





$ 30

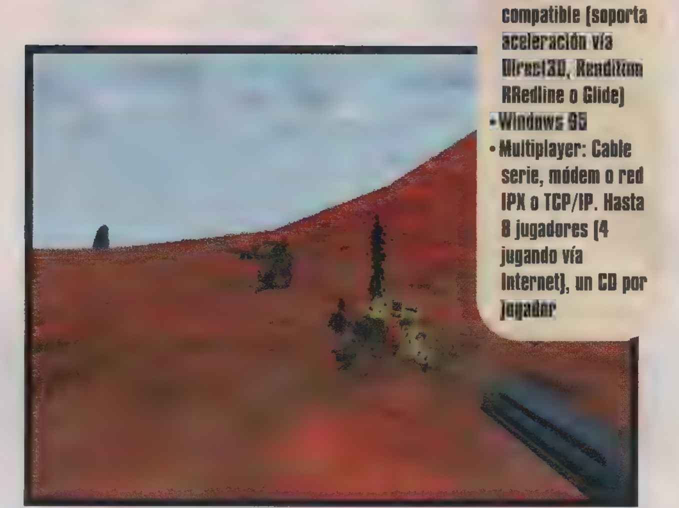
pc cd rom win



HEAVY GEAR

de Activision

HARD REQUERIDO:
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD-ROM 4X
- Placas de video y sonido DirectX 5 compatible (soporta aceleración vía Direct3D, Rendition RRedline o Glide)
- Windows 95
- Multiplayer: Cable serie, módem o red IPX o TCP/IP. Hasta 8 jugadores (4 jugando vía Internet), un CD por jugador



Activision le debe mucho a la serie Mechwarrior. No sólo la colocó como empresa líder en el subgénero de los juegos de "robots gigantes", sino que logró llevarla a figurar entre las primeras cinco compañías del mundo. Por eso, cuando FASA decidió no renovar con ellos su licencia del universo Battletech (para entregársela a Microprose), hubo muchas dudas acerca del futuro de Activision, y hasta se oyeron algunos rumores sobre su posible venta.

Pero Activision demostró tener buenos reflejos y rápidamente realizó un convenio con Dream Pod 9, una empresa canadiense que tiene en sus manos este nuevo universo poblado de robots llamado Heavy Gear.

La historia detrás de Heavy Gear es interesante, aunque nada novedosa. En un ignoto planeta llamado Terra Nova se desarrolla una gigantesca guerra civil entre el sur y el norte, en cuyas batallas luchan soldados armados con "Gears", especies de armaduras gigantes que les deben mucho a las clásicas series animadas japonesas.

La primera diferencia que se nota entre este juego y los Mechwarriors es que los Gears son mucho más pequeños y ágiles que los Mech. En vez de tener que manejar estructuras de casi 15 metros de altura, los Gears difícilmente midan más de 4 m, y el piloto está ubicado en medio del torso, observando el mundo exterior a través de cámaras. Esto permite que toda la acción siempre se desarrolle a pantalla completa y que la interfase esté integrada con los gráficos del juego.

Por ejemplo, en vez de usar una pantalla separada para ver el estado de un enemigo, el sistema sobreimprime en cada componente de los Gears una silueta que representa su condición en tiempo real.

Los Gears también tienen más movilidad que los robots de otros juegos, con la posibilidad de mirar en una dirección y disparar en otra, agacharse, saltar y hasta montarse sobre ruedas para desplazarse a mayor velocidad. Su menor tamaño también hace que los Gears puedan entrar en lugares en que los Mech no podían, haciendo que el juego se desarrolle en forma más parecida al clásico

puntaje

Gráficos:	9
Dificultad:	8
Adicción:	9
Sonido:	7
Argumento:	7
Animación:	8



La última versión

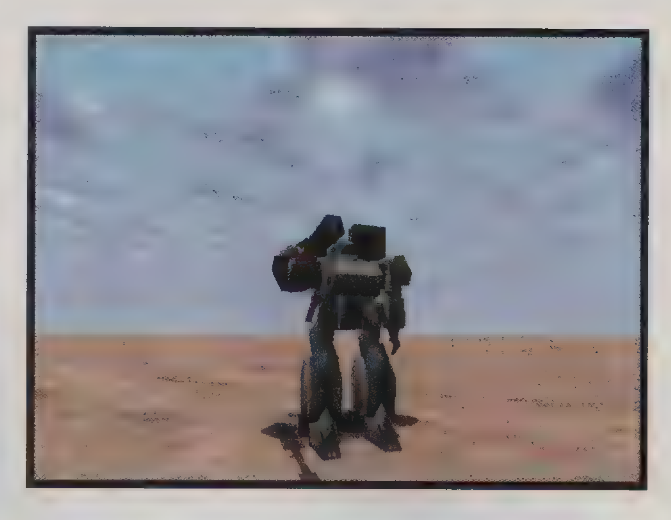
Como es común últimamente, muchos problemas que incluía la versión original de Heavy Gear han sido solucionados a través de patches que estuvieron disponibles después de la publicación del juego.

La última versión que podía bajarse al momento de escribir esta nota permite la inclusión de Gears manejados por la máquina en juegos multiplayer, y habilita texturas de 16 bits y humo transparente para placas aceleradoras con más de 4 MB de memoria. Tengan en cuenta que esta opción es muy restrictiva y sólo estará disponible en las placas 3D más nuevas (como la Hercules Thriller o la Jazz Outlaw). Esta actualización también elimina ciertas situaciones en las que el juego salía a Windows inesperadamente.

Las últimas actualizaciones de Heavy Gear están disponibles en Internet en el sitio de Activision o en algunos sitios especializados en aceleración 3D.

¿Qué pasó con los MECHS?

Activision fue responsable de llevar el universo Battletech de FASA Corporation a la pantalla, a través de la aclamada serie Mechwarrior. No hace mucho, FASA decidió trasladar la licencia a Microprose, que actualmente se encuentra trabajando en Mechcommander (un juego estratégico) y Mechwarrior 3, la continuación de la saga, un juego de acción que espera tener listo poco antes de fin de año.
Como contraataque, en estos días Activision pondrá en la calle una recopilación de toda la serie, que llevará por título Mechwarrior 2: Titanium Pack. La caja se venderá a un precio reducido e incluirá Mechwarrior 2, Netmech, Ghost Bear´s Legacy y Mercenaries. Lo más interesante es que todos los juegos estarán actualizados con nuevos gráficos y texturas, y por primera vez agregarán aceleración por hardware vía Direct3D.



TerraNova de Looking Glass.
Es posible elegir entre una gran variedad de robots, que pueden ser rediseñados con decenas de diferentes dispositivos y armamentos con los cuales construir cientos de Gears distintos para adaptarse a una cantidad de situaciones. La variedad del juego ofrece todo lo necesario para conformar a distintos jugadores.
La historia principal es una serie de batallas predefinidas, unidas por un argumento que se cuenta a través de secuencias cinematográficas. También pueden generarse campañas, donde es posible elegir el bando y ver cómo se afecta el estado del conflicto según las acciones que se tomen. De este modo, cada batalla se genera de acuerdo con el resultado de las anteriores, lo cual, en teoría, permite crear una infinita variedad de escenarios.
Finalmente, están las opciones de juego *multiplayer*, que soportan todos los tipos de conexión acostumbrados, además de la posibilidad de participar en un "universo persistente" disponible en Internet a través de Mplayer (aunque necesitarán una conexión de muy buena calidad para poder disfrutarlo). Los gráficos de Heavy Gear son realmente espectaculares, siempre y cuando se tenga alguna de las aceleradoras 3D soportadas.
También se ofrece un "modo software", pero no sólo es lento y no se ve nada bien, sino que su calidad es bastante inferior, aun comparándola con los viejos Mechwarrior. Algunos detalles, por ejemplo la forma en que se ve el humo, hacen sospechar que los diseñadores se vieron apurados para poner este juego en la calle con la idea de ir introduciendo mejoras a través del método, lamentablemente usual, de sacar sucesivos *patches* que deben bajarse de Internet.
En suma, todo esto hace que este juego sea un comienzo más que digno para una serie que tiene que soportar la carga de ser la sucesora de Mechwarrior.
Aun sin ser perfecto, Heavy Gear hace que Activision mantenga cómodamente su liderazgo en el género y se las arregla para crear una gran expectativa para los próximos episodios de esta nueva serie.





Activision vuelve a visitar el género de los robots gigantes con su acostumbrada efectividad. Presenta una gran variedad de opciones y tipos de misiones, con una interesante inteligencia artificial.
Recomendable sólo para quienes tengan una buena placa 3D, aunque deberán estar atentos a las actualizaciones que están apareciendo en Internet.



IGNITI

De Virgin Interactive

Este es un arcade de autos de carrera con mucha acción.
Nosotros podemos elegir correr con los más variados vehículos, desde el tradicional Mini Cooper hasta un micro escolar estadounidense, pasando por patrulleros, camiones y ambulancias.
También sus circuitos cuentan con los escenarios más variados. Podemos disfrutar de ciudades montañosas, paradisíacas islas y hasta las más agrestes zonas heladas.
El juego nos permite enfrentar a la computadora donde ésta controla a los otros competidores, jugar con el mismo teclado y la pantalla dividida o bien hasta cinco jugadores por medio de red.
Al comienzo, quizás nos resulta un poco difícil controlar nuestro auto de carrera,
pero como es lógico, con el correr del tiempo uno va adquiriendo la experiencia necesaria para manejarlo.
La visión del juego es desde arriba, como si la siguiera un helicóptero.
Cuando la situación se torna algo peligrosa, rápidamente la cámara se acerca para observar a nuestro vehículo en detalle y así salir airosos del problema.





Todos los gráficos, desde el escenario hasta los automóviles están renderizados y nos brinda una gran sensación de 3D con el movimiento que presenta la cámara que sigue nuestro vehículo.
La carrera de Ignition no se caracteriza por ser un juego limpio, ya que si encontramos un atajo podemos tomarlo o bien se nos permite darle un "toquecito" a nuestro adversario para sacarlo de la competencia; en cualquiera de las dos opciones no hay ningún tipo de problema, lo importante en esta carrera nos es competir, sino ganar sea como sea.
Como en la mayoría de los juegos nuevos soporta graduaciones de los gráficos y efectos especiales correspondientes a las placas aceleradoras o 3D. Estos efectos son las marcas que dejan las gomas en el piso, el mapeado del escenario o el humo de los vehículos

PC puntaje

Gráficos:	8
Dificultad:	7
Adicción:	7
Sonido:	7
Argumento:	?
Animación:	8

HARD REQUERIDO:
- Pentium 100 MHz
- 8MB RAM
- CD-ROM 2X
- Windows 95 o D.O.S.
- Multiplayer: Red Network

ON



averiados. Lo más emocionante del juego son todas las acciones que nos van sucediendo a lo largo de la carrera, como adelantarnos al tren que atraviesa a la ciudad o encontrarnos con un puente sin terminar entre muchas otras situaciones que nos sorprenderán a lo largo del juego.

Vehículos:

Son once los automóviles, micros o camiones que se encuentran disponibles para que podamos conducir. Entre ellos tenemos al Mini Cooper, el escarabajo de Volkswagen, una ambulancia, un patrullero, un camión y hasta un micro escolar, sin olvidarnos de una especie de Mustang de Hot Rod.

También existen otros cuatro vehículos más que sólo lo podremos seleccionar luego de ir superando las distintas etapas de perfeccionamiento.

Estos autos son el Banana, Monster, Vegas y el más poderoso de todos, Ignition.

Circuitos:

Son siete circuitos completamente distintos que podemos elegir, pero a los últimos dos, solamente podemos acceder a ellos luego de ganar las distintas etapas; éstos son sumamente peligrosos.

Estos escenarios van desde zonas agrícolas con grandes afluentes de agua o gigantescos cañones, donde las montañas se convierten en un imponente peligro. También circularemos en islas con puentes a medio terminar o atravesaremos las ruinas aztecas, y por último, los peñascos resbaladizos y aterradores de los Alpes.

Tipos de carreras:

Podemos competir contra la máquina, contra otros jugadores por medio de red, Internet o bien de a dos en el mismo teclado. Nos enfrentamos en un campeonato, donde sumaremos puntos a medida que pasen las carreras y obtengamos buenos puestos.

Lo podemos realizar en una carrera única a modo de desafío. También podremos enfrentarnos contra reloj, en donde se podrán mostrar nuestras aptitudes en saber regular la carrera.

Otra opción es por eliminación, en este tipo de competencias el último que llegue a la meta será violentamente eliminado.

Distribuye: Hard Copy

En síntesis

Este es un arcade de autos de carrera, visto desde arriba.

Posee gráficos renderizados y una gran cantidad de efectos especiales durante la competencia.

El juego limpio en Ignition no existe.



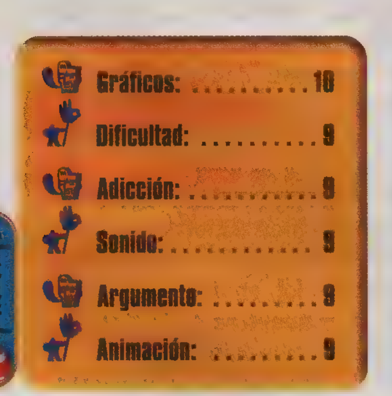
NIGHTMARE CREATURES

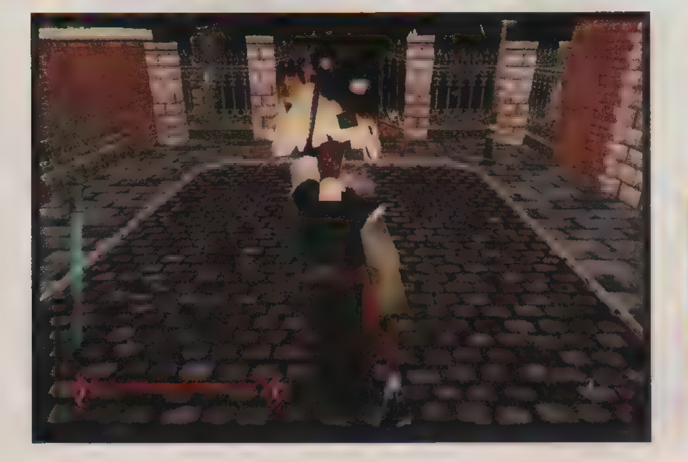
de Kalisto

HARD REQUERIDO:
- Pentium 133
- 16 MB RAM
- CD-ROM 2X
- Placas de video y sonido DirectX 5 compatible Soporte 3D: Direct3D (opcional)
- Windows 95



Nightmare Creatures nos lleva a la Inglaterra de 1884, una época marcada por la aparición de Jack el Destripador y la proliferación de novelescos científicos que desafiaban la naturaleza. Adam Crowley es uno de ellos y, mediante arcanos experimentos realizados en las fronteras de la ciencia y lo oculto, trata de crear una raza de seres sobrehumanos, aunque lo único que logra es liberar una horda de criaturas de la noche en las calles de Londres. Por supuesto, será nuestra tarea devolver a estos monstruos a su lugar y perseguir a Crowley a través de 16 niveles hasta el inevitable encuentro final. El juego permite elegir entre personificar al Padre Ignatius, un monje entrenado en un convento Shaolin, o a Nadia F., una estudiante americana, ágil y diestra con la espada. Usando un "revolucionario" sentido común, esta mujer no entra en combate en bikini o mini-shorts, sino que desafía a sus colegas de otros juegos usando... ¡pantalones! Los niveles son explorados desde una perspectiva en tercera persona que recuerda a Tomb Raider, aunque aquí el énfasis está en el combate cuerpo a cuerpo, con una amplia variedad de movimientos y combos al estilo de los juegos de lucha. Cada personaje tiene su propio estilo de juego y movilidad, algunos de los cuales pueden literalmente despedazar a los enemigos creando escenas dignas de las más sangrientas películas de terror. Los monstruos también son bastante inteligentes; emplean variadas tácticas de acuerdo con la situación y hasta llegan a organizar ataques combinados cuando el contexto lo permite. Los gráficos no sólo son rápidos y fluidos, sino que son los mejores que se hayan visto en este tipo de juegos. Si se tiene una buena placa 3D, Nightmare Creatures también ofrece algunos efectos avanzados, como texturas animadas, tétricos efectos de iluminación y una ligera niebla que adorna las calles londinenses y permite que los monstruos se muevan en un ambiente al filo de la realidad. Corriendo en "modo software", el juego no se ve nada mal, pero en "modo 3D", por ejemplo usando una Diamond Stealth 2, es posible subir la resolución a 800 x 600 sin perder ni un poco de fluidez. El *engine* gráfico también es sorprendentemente sólido y no tiene ninguno de los recurrentes problemas de "clipping" de la serie Tomb Raider, como personajes que atraviesan las paredes u objetos que pueden verse a través del piso. Nightmare Creatures es la conversión de un juego para Playstation que casi no sufre en absoluto por su transición al escritorio de Windows, pero la única concesión que realiza es también el defecto que más lo destaca: el juego sólo puede salvarse al completar un nivel, y dada la extrema dificultad de la mayoría de ellos, esto se vuelve verdaderamente frustrante cuando hay que repetir una misma sección una y otra vez. Que este desliz no los desanime. Nightmare Creatures es un juego de primer nivel, con una gran atmósfera que logra crear en forma convincente un auténtico clima de horror en nuestras pantallas.





En síntesis

Un excelente arcade 3D al estilo Tomb Raider, que incluso llega a superarlo en muchos sentidos. Gran ambientación con excelentes gráficos y dos personajes para elegir.
Sólo un absurdo y frustrante sistema de salvado lo separarán de una puntuación perfecta.

STAR WARS REBELLION

De Lucas Arts

STAR WARS para Lucas Arts es como el fuego en las brasas. Cuando pensamos que ya se apagó, una pequeña brisa lo hace renacer y arder nuevamente con todas sus fuerzas. Luego de la serie de películas que se han realizado sobre La Guerra de las Galaxias, parecía que todo finalizaría allí, pero no. Por suerte con la ayuda de las PC y todo el material filmográfico que tenían a su disposición comenzaron a realizar varios juegos nuevos.

Los seguidores de Lucas aclamaban por más y fue por este motivo que se relanzó en cine y posteriormente en video, la serie de Star Wars. En esta oportunidad, la misma cuenta con importantes mejoras digitales, tanto en imagen como sonido.

Como era de imaginar, a esta serie de películas renovadas, le siguieron los juegos en 3D con mucha acción como Jedi Knight y su especie de "segunda parte" llamada Mysteries of the Sith. Pero lamentablemente había mucha gente que quedaba afuera de este auge de Ciencia Ficción ya que a ellos quizás les atraían más los juegos que no tienen demasiada acción; es decir los que se basan sobre estrategia.

La gente de George Lucas ni lerda ni perezosa, puso manos a la obra, y por ahora podemos disfrutar en nuestras pantallas del Star Wars Rebellion.

El juego

Si en Star Wars Rebellion esperan encontrar un juego con mucha acción, en el cual veremos caer a nuestros enemigos como moscas, lamentamos informarles que no es así.

Pero si por el contrario, están buscando un juego donde se les exige usar toda su inteligencia, diplomacia, estrategia, etcétera, entonces lo encontrarán en este juego.

Nosotros debemos hacer un magnífico uso de los fondos para lograr tener un ejército con todos los elementos y armamentos necesarios para proteger y conquistar.

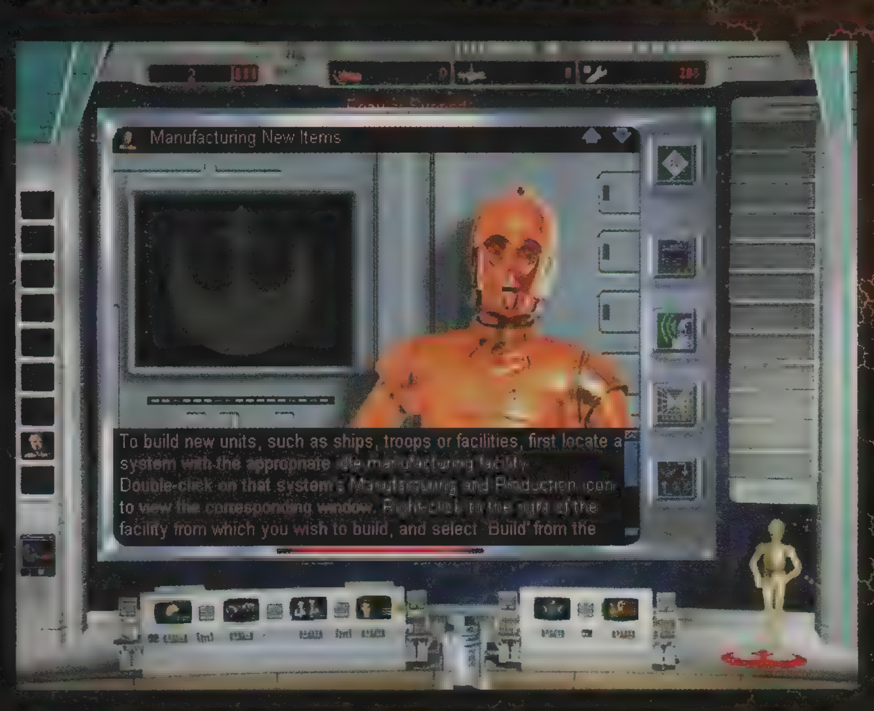
Este es un juego de estrategia en tiempo real, donde el terreno donde debemos movernos es la galaxia entera.



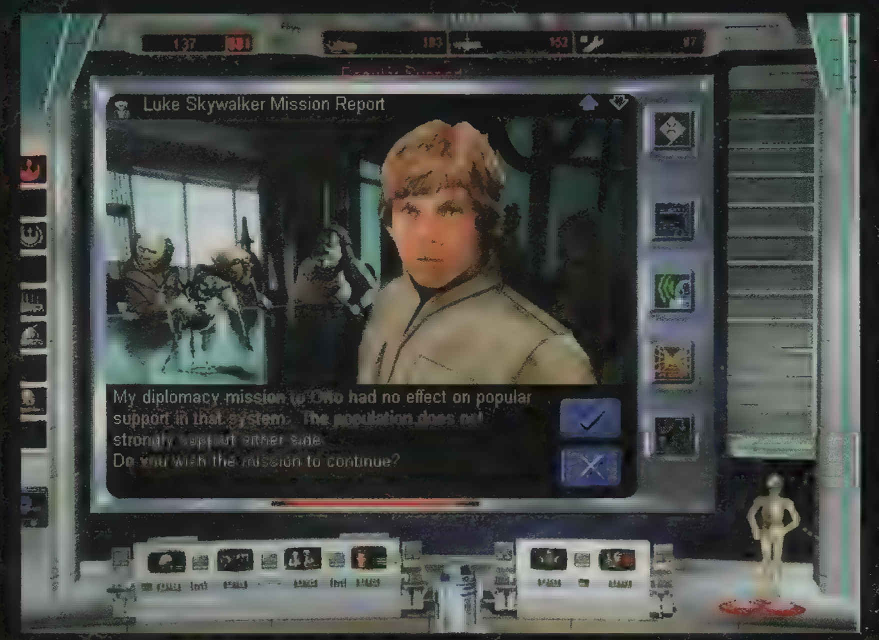
Por suerte el juego nos permite ir regulando el tiempo donde se desarrollan los acontecimientos; esto es conveniente para los que no tienen mucha experiencia en las artes de los juegos de estrategia.

¿Quiénes somos?

Como en algunos otros juegos de Lucas Arts se nos permite estar del lado de lo buenos o también podemos





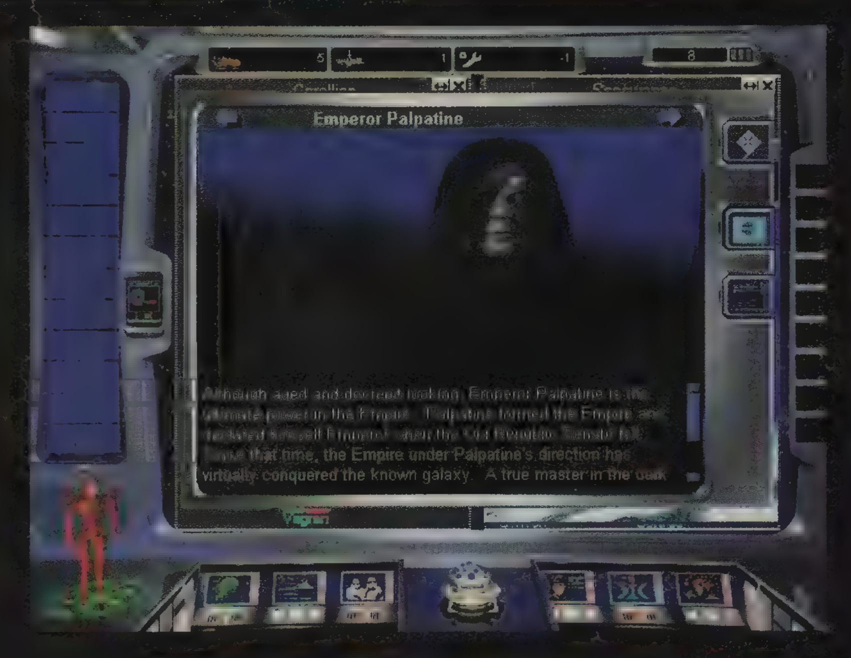


En cada uno de estos planetas podemos desarrollar distintas actividades.
Estas pueden ser la extracción de minerales, fabricación de todo tipo de elementos o generadores de energía.
Las construcciones que podemos hacer van desde edificios civiles hasta importantes centros militares, donde se preparan y se entrenan los nuevos escuadrones.
Aunque esto dicho en palabras parece sencillo, pero en la práctica no lo es, ya que en el momento en el que estamos produciendo distintos elementos para nuestra comunidad debemos estar alertas y protegiendo las distintas bases o asentamientos para no perder los territorios ganados.

pasamos a la vereda de enfrente; es decir que podemos pertenecer al Imperio o bien combatir al lado de los rebeldes.

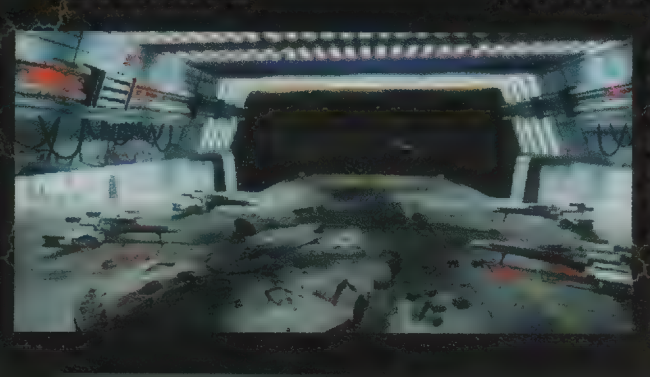
Escenarios

La mayor parte del juego, por no decir en su totalidad, debemos controlar a nuestros hombres desde el Centro de control.
Para tener una idea de la magnitud del juego, les contamos que la galaxia se divide en sectores y que cada sector tiene aproximadamente diez sistemas. Es decir, dependiendo de nuestro juego el mismo puede oscilar entre diez y veinte sistemas; lo que nos da como resultado final entre cien a doscientos planetas.



La guerra y la paz

Muchas veces no es necesario disparar ni un solo rayo para conquistar un planeta o una civilizacion, ya que en muchos casos lo unico que tenemos que hacer es brindarles a nuestros representantes unas buenas instrucciones para que diplomáticamente consigan todo lo que necesitamos.
También se pueden tener distintos convenios de ayuda recíproca, y de esta manera lograremos una mejor predisposición de los habitantes de planetas neutrales.



En la conquista de los planetas debemos utilizar cualquiera de los métodos convencionales o no, la violencia de un ataque directo o bien podemos contar con la ayuda de un escuadrón de saboteadores.
De esta manera iremos debilitando a nuestro enemigo hasta vencerlo.

Los comandantes y las flotas

George Lucas sabe darle a los fanáticos todo lo que a ellos les gusta: es así como nuestros comandantes, a quienes les tenemos que dar las órdenes, son los auténticos protagonistas de la película.
Además cuando armamos y construimos nuestras flotas, en la mayoría de los casos se trata de las naves de los films.

Gráficos, Sonidos y animaciones.

Luego de ver el Command & Conquers o el Close Combat, sentimos la sensacion de que quizás hubiera venido muy bien un poco más de gráficos en 3D.
Es decir, que hubiera sido agradable ver cómo se construían los X-Wing o como trabajaban los robots en las minas, pero seguramente esto quedará para la segunda parte de este juego.
En cambio en el caso de la música, ésta es magnífica y acompaña de maravillas todos los acontecimientos que se desarrollan en el juego.
También contamos con algunas animaciones que son de muy buena calidad, pero lamentablemente estas no abundan.

En conclusión

Este es un magnífico juego de estrategia en tiempo real. En él podemos expandir nuestro poder por toda la Galaxia. Existen dos bandos, los Rebeldes y el Imperio. Nosotros podemos elegir a cualquiera de los dos, o bien podemos hacerlo de un lado y cuando terminemos hacerlo del otro.
Los gráficos son muy buenos, aunque como estamos acostumbrados por otros juegos de este estilo quizás les hubiera venido bien un poco de pequeños elementos en 3D.
El argumento es excepcional sobre todo a los amantes de Star Wars, ya que pueden vivir una experiencia incomparable.
El STAR WARS REBELLION es de Lucas Arts y esto ya es una garantía por sí sólo.

Distribuye: Microbyte



EL PROYECTO GL DOOM

Bruce Lewis, autor de la conversión a Windows de Doom, está trabajando en una nueva versión del clásico de ID que usará una interfase OpenGL para aprovechar las posibilidades de las nuevas tarjetas aceleradoras 3D. Este nuevo Doom, incluirá efectos visuales



tales como filtros de texturas y luces coloreadas, pero lo mejor de todo es que podrá ser bajado de la red en forma gratuita para ser usado por cualquiera que tenga la versión completa del Doom original. Pueden mantenerse al tanto del progreso del proyecto GL Doom en su sitio oficial en Internet: «hyperlink http://www».

DUNGEON KEEPER 3D

Les llevó tiempo y no fue fácil, pero finalmente Bullfrog concluyó el *patch* para Direct3D de Dungeon Keeper, uno de las más brillantes producciones del año pasado. Las novedades son demasiadas para mencionarlas todas aquí, pero basta con decir que los resultados son absolutamente espectaculares (si no vean las fotos). Estas mejoras ya están incluidas en el recopilado Dungeon Keeper Gold; pero quienes tengan la versión original o el disco de misiones Deeper Dungeons pueden conseguir el archivo en múltiples sitios de Internet dedicados a la aceleración 3D, como «hyperlink http://ren».



GRIM FANDANGO EN PROGRESO

Hace unos meses les dimos las primeras noticias de Grim Fandango, la nueva aventura que Lucasarts está preparando para este año. Afortunadamente, todo parece marchar sin problemas y los programadores están tan contentos con sus progresos que sintieron la necesidad de compartir estas nuevas fotos con nosotros. Para quienes no estaban al tanto, su argumento está inspirado por la tradicional celebración mexicana del Día de los Muertos y está producido con el espíritu de las novelas negras del cine



americano. Grim Fandango está siendo producido por el mismo equipo que diseñó para esa misma empresa Day of the Tentacle y se espera que podamos ver la versión completa durante la segunda mitad del 98.

EL NACIMIENTO DE STARSIEGE



La gente de Sierra consideró que el nombre Earthsiege 3 no hacía honor a todas las novedades que incorporaba el nuevo proyecto, así que decidieron ponerle un abrupto punto final a la serie. De este modo, su próximo juego que hasta ahora venía siendo promocionado con ese nombre pasará a llamarse Starsiege. Según aseguran esta nueva denominación servirá para fundar un nuevo universo, a partir del cual nacerá una nueva camada de juegos de acción y estrategia.
Por otra parte, el proyecto en sí sufrió una serie de contratiempos, principalmente relacionados con la aceleración 3D. Rick Overman, del equipo de desarrollo de Dynamix, hizo interesantes declaraciones al respecto: "Decidimos poner en espera nuestro driver de Direct3D por tiempo indefinido. Desde el primer día, D3D no nos ha dado nada más que problemas, causados sobre todo por drivers defectuosos. La forma en que maneja las texturas en memoria ha sido un punto decisivo. Otros juegos evitan esa limitación



usando una cantidad limitada de texturas, pero yo no estoy dispuesto a comprometer el aspecto de Starsiege haciendo algo así. Nuestro actual plan es ofrecer completo soporte de OpenGL, lo cual no será un gran problema ya que la mayoría de las placas de video capaces de correr el juego ya están soportando OpenGL en las nuevas versiones de sus drivers: Rendition 2100/2200, Riva 128, PowerVR Hilander, 3Dfx, Permedia 2, Intel 740, etc.".
Según Sierra, estos cambios de planes no afectarán demasiado el cronograma de Starsiege, que debería estar en la calle antes de mitad de año.

DUNE 2000



Tal es el nombre con el que Westwood Studios planea re-lanzar el clásico que dio origen a la actual avalancha de juegos de estrategia en tiempo real. Según sus diseñadores, este juego no será realmente una continuación del Dune 2 original, sino más bien una *remake* que aprovechará las posibilidades que ofrece la tecnología actual, como graficos en color de 16 bits, iluminación dinámica y juego *multiplayer* para hasta 8 jugadores. Con el inminente lanzamiento de Dune 2000, Westwood espera poder saciar en parte el apetito de miles de seguidores que esperan ansiosamente Command & Conquer 2, el cual no estará en la calle hasta cerca de fin de año.



En sólo 20 clases

En fascículos semanales: más de 400 páginas

Didáctico

Desarrollado por un equipo de profesionales especializados en computación.

Práctico

Para realizar proyectos desde la primera hasta la última clase.

Completo

Con todos los elementos necesarios para aprender computación fácil, rápido y bien.

Profesor en línea

Un plantel de especialistas en línea permanente para cualquier consulta



La m
de
con

1

Curso Visual y Práctico
Aprendiendo PC
Fácil, Rápido y Bien

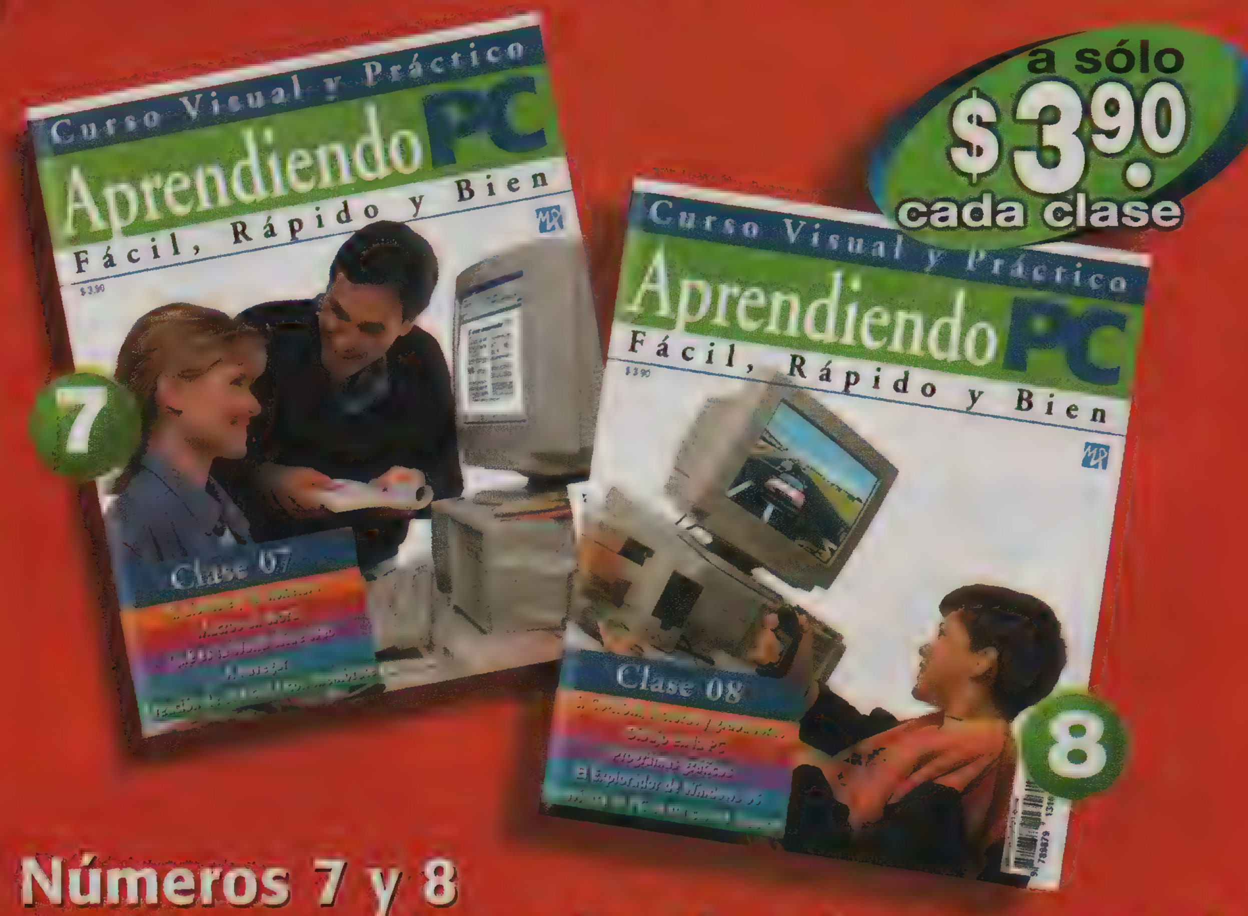
2

Clase 02

Fascículos 1 y 2 segunda edición

¡Un éxito total...!!!

ejor forma
aprender
nputación



Números 7 y 8

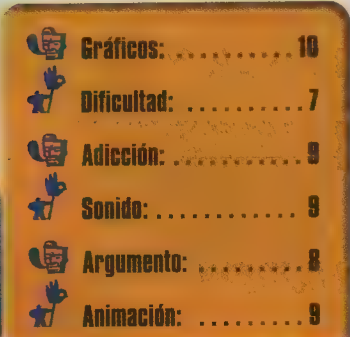
En kioscos de todo el país. Se Agota!

Aprendiendo PC es un producto de MP Ediciones • Coleccionable de 20 fascículos todos los martes en su kiosco.

WING COMMANDER: PROPHECY

De Origin Systems

No importa qué tan atrayente les resulte el género del combate espacial, el anuncio de un nuevo Wing Commander es un evento que difícilmente pase desapercibido. La publicación de este quinto episodio es más especial aún porque es el primero que no cuenta con la dirección de Chris Roberts, quien se separó de Origin para irse a dirigir su propia empresa Digital Anvil. Viendo cómo resultaron las cosas, es evidente que la falta de la mano de Roberts se hace notar, pero esto no necesariamente termina siendo algo negativo.
Wing Commander: Prophecy tiene una estructura que resultará familiar a los veteranos de la serie. El juego incluye más de 50 batallas espaciales unidas por una historia que se va ramificando a través de secuencias de video. Al contrario de lo ocurrido en los últimos episodios, el jugador no asume el rol de Blair (Mark Hammil) sino que personifica al Segundo Teniente Casey (Steven Petrarca), quien resulta ser el hijo de Iceman, un personaje central del primer Wing Commander.
Los demás roles son ocupados por algunos personajes nuevos y otros conocidos, como Maniac (Tom Wilson), Rachel (Ginger Lynn Allen) y Drake (Lauren Sinclair). Malcolm McDowell y John Rhys-Davies ya no forman parte del elenco, pero Mark Hammil hace unas breves apariciones como comandante de la nueva nave insignia de la flota, el TCS Midway.



PC puntaje

Gráficos:	10
Dificultad:	7
Adicción:	9
Sonido:	9
Argumento:	8
Animación:	9



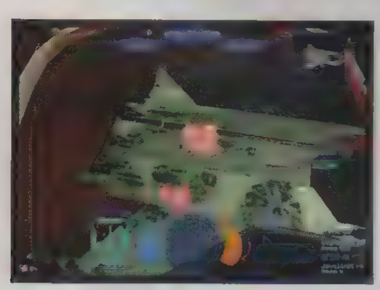
Lo más interesante de todo esto es que si bien este Wing Commander sigue incluyendo generosas dosis de secuencias cinematográficas, no se obliga al jugador a cliquear su camino a través de los diálogos, lo cual hace que el desarrollo sea mucho más dinámico y se pueda disfrutar del desarrollo de la historia sin interferencias.
Prophecy se propone iniciar una nueva trilogía en la saga y para eso introduce una nueva amenaza a la Confederación Terrestre, en la forma de una misteriosa raza alienígena diseñada por Syd Mead, responsable del diseño de producción en películas como Blade Runner y 2010.
Esto renueva el interés y plantea distintos desafíos en combate. En total hay 10 nuevas naves enemigas que a su vez son capaces de combinarse a voluntad para formar naves aún más complejas. Por el lado de los Confederados también hay novedades, con 7 nuevas naves que pilotear y una interfase más refinada que permite un mayor control con menos esfuerzo.
La parte de combate incluye importantes mejoras, la más notable de las cuales seguramente resultará ser la inteligencia de los demás pilotos del escuadrón, quienes ya no resultan tan predecibles en sus maniobras y responden adecuadamente a las comunicaciones radiales. La física espacial es también más elaborada, y en general todo el comportamiento de las naves es superior, llegando muchas veces



HARD REQUERIDO:
- Pentium 166 (P133 con una placa 3D)
- 32 MB RAM
- CD-ROM 4X
- Placas de video y sonido DirectX 5 compatible.
Soporte 3D: Direct3D (opcional)
150 MB de espacio en disco rígido
- Windows 95
- Multiplayer: Un solo jugador.
- Nivel Principiante.



a resultar tan convincente como el de las naves de Star Wars en los juegos de LucasArts.
Los efectos visuales de Prophecy son, por lejos, los mejores que haya habido en un juego del género.
El soporte para tarjetas aceleradoras vía Direct3D permite que el juego corra sin problemas en configuraciones mínimas, realizando a la vez todo tipo de efectos especiales como misiles que dejan estelas transparentes, iluminación dinámica y las mejores explosiones que se hayan visto fuera de Hollywood.
Las naves-madre son también de lo más impresionante, con algunas de casi de dos kilómetros de largo que requieren más de tres minutos para recorrerlas de punta a punta.
La única carencia que puede encontrarse en Prophecy es la falta del anunciado juego *multiplayer;* pero hay tanto para hacer en el juego tal como está que difícilmente muchos vayan a extrañarlo.



Wing Commander: Prophecy marca un completo renacimiento de la serie, regresando a espíritu de los primeros dos episodios y presentado de manera impecable, con todo lo que la tecnología actual puede ofrecer. Si se sintieron decepcionados por los últimos dos capítulos de Wing Commander, verán que Prophecy es muy superior tanto en gráficos como en argumento, y tiene todo lo necesario para volver a ocupar su lugar entre los clásicos.

Distribuye: Microbyte

En síntesis

PROS: El mejor Wing Commander de todos. Excelentes gráficos y sonido. Deslumbrantes efectos especiales para placas 3D.
CONTRAS: No incluye las opciones multiplayer prometidas. El combate no es tan sofisticado como en X-Wing vs. Tie Fighter.



JET MOTO

De Single Trak



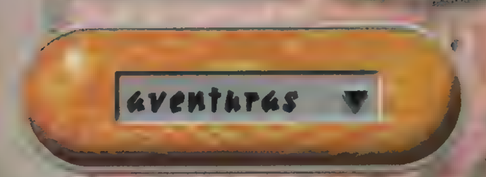


Si desean ser los corredores más potentes de la pista, entonces prueben alguno o todos estos trucos.
CONTORTIONIST – Super Agilidad
JETPACKSPECIAL – Cohetes
2XSTUNTS – Doble Puntaje
ZIPPYNODRAG – Resistencia Cero
SCREECHNOW – Frenos de aire
ZOWIEZOOM – Turbos ilimitados
SWOOSHSKATE – Carrera de hielo
BRAINIACPLUS – Camara Invertida
Pero para habilitarlos tendrán que hacer lo siguiente:
1. Colocamos la pantalla de circuito en Intermediate. Esto nos permite el acceso a cuatro nuevas pistas.
2. Colocamos sobre la pantalla de circuito otra vez, pero esta vez en Professional. Nos habilitará dos pistas más.
3. Colocamos la pantalla de circuito otra vez en Professional.Nos habilitará la pista final.
4. Colocamos nuevamente en la pantalla de circuito Professional.
Ahora cuando vayamos a la pantalla de títulos, aparecerá un cartel donde dice que los códigos están disponibles (Codes Enabled). Ahora podemos utilizar los códigos.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

De Silicon Knights

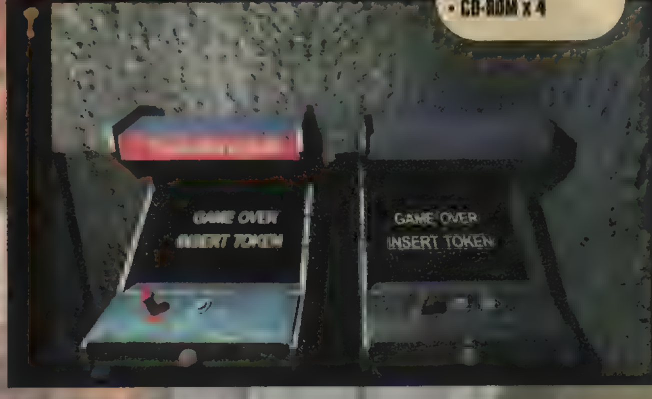
Durante el juego, ejecutamos las siguientes instrucciones:
Máxima Salud: Arriba, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha, izquierda.
Magia completa: Derecha, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha, izquierda.
Prevista Diario oscuro: izquierda, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha, izquierda.



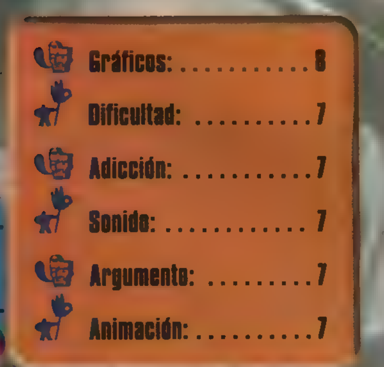
HARD REQUERIDO:
- 486 DX 2 66 MHz
- 8 MB RAM
- Windows 95
- SVGA
- CD-ROM x 4

DOGDAY

de Impact Interactive Publishing

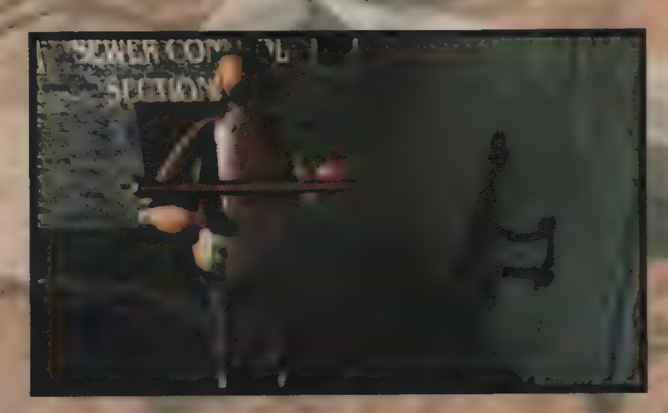


Esta es una nueva aventura en donde viviremos una verdadera vida de perros.
Nosotros personificamos a un perro que tiene que hacer todo lo que hacen los perros, como buscar comida, enterrar huesos, aullar a la luna y todo lo que corresponde para ser un muy buen animal.
Todo esto no es tan difícil ya que en Dogday hemos sido un perro toda nuestra vida.
La historia se desarrolla en una sociedad opresiva, regida por el famoso Chegga, quien gobierna un sistema corrupto y totalitario.
Los soldados del maléfico opresor recorren toda la ciudad para controlar a los ciudadanos y establecer una rigurosa ley marcial, deteniéndonos aunque no estemos haciendo nada malo.
Solamente un pequeño puñado de afortunados forman parte de la elite de este tirano y por esta razón gozan de los privilegios que les costean los demás ciudadanos oprimidos.
Todos aquellos que faltan a la ley la pasarán muy mal, sobre todo cuando nos enfrentamos a los crueles soldados y los disidentes son arrestados con cargos falsos. Una vez que son juzgados se los encarcela de por vida, sin siquiera una esperanza de poder salir libres algún día, al menos mientras el tirano siga en el poder. Nadie puede cuestionar los ideales ni las órdenes impuestas por Chegga; el que lo haga será sancionado severamente
Nosotros tenemos que encontrar a la organización que ha sido creada por un grupo de disidentes, llamada CATS y uniéndonos a ellos hacerle frente a las fuerzas del régimen.
Nuestro objetivo es huir de la ciudad, haciendo contacto con la organización y brindarles la información que hayamos ido reuniendo sobre las actividades del gobierno.
Para ello tenemos que prestar atención a todo lo que oímos y vemos. La experiencia en la vida real, el sentido común, la lógica y la información que reunamos nos ayudarán a resolver esta apasionante aventura.
En Dogday nunca morimos y sin importar lo que suceda siempre debemos encontrar la solución; por imposible que esta parezca, te aseguramos que existe una salida.
Nuestras alternativas son claras, debemos huir o morir en la ciudad a manos de Chegga y sus subordinados, claro que esto es una manera de decir. Solamente la ayuda de CATS nos ayudará a salvarnos; pero esa ayuda tiene precio y la mejor moneda es la información.
El juego es en tercera persona y nos movemos en un mundo en 3D, algo similar a los juegos tipo Doom, Tomb Raider, etc. Los gráficos son renderizados y algo estáticos, pero la historia tiene lo suficiente como para lograr por sí sola mucho dinamismo. El movimiento es normal en una Pentium 100, que es lo recomendado por sus creadores; aunque también puede verse en una 486 DX2. Seguramente en Dogday descubrirán una aventura intensa y misteriosa con ciertos acertados toques de humor que le pondrán sabor a los enigmas y acertijos a los cuales debemos enfrentarnos. Todos ellos tendremos que resolverlos utilizando la intuición, la inteligencia y, por sobre todo, la lógica.



puntaje

Gustavo Tamashiro
Distribuye: CD Mundo.



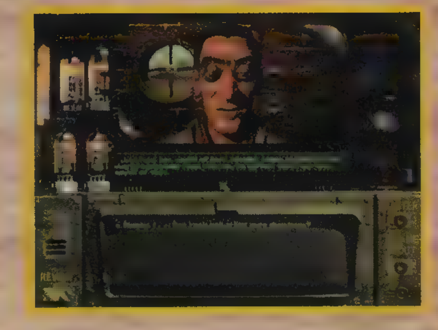
Fallout
de Interplay

CREACION DE UN PERSONAJE

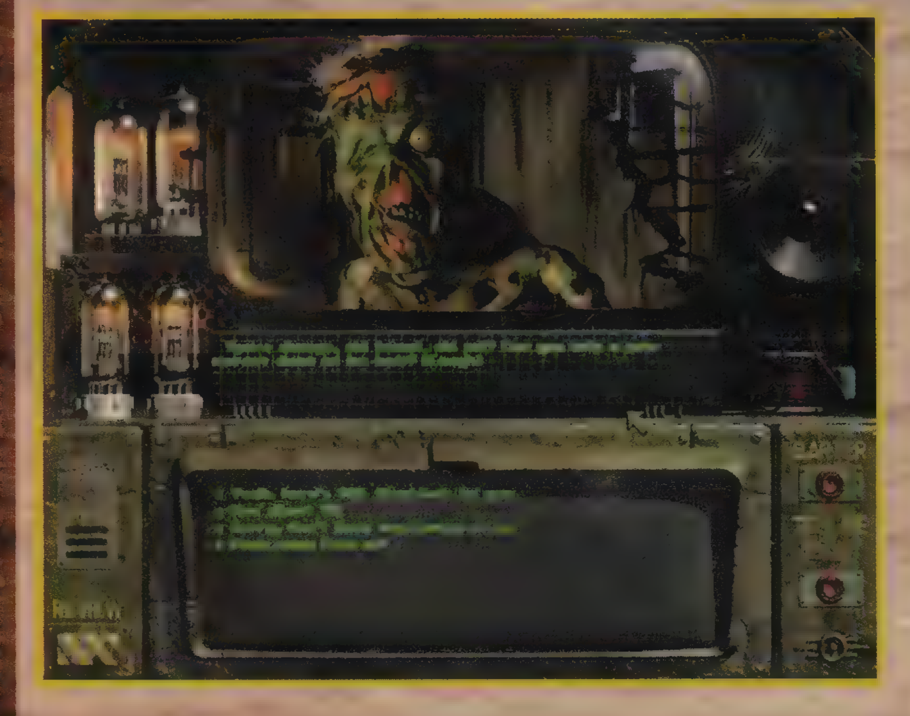
Si bien es perfectamente posible terminar Fallout usando cualquiera de los personajes pre-diseñados, crear uno nuevo siempre ofrece mayores beneficios.
Siempre es conveniente hacer uno a la medida y de esta manera lo moldeamos a nuestro estilo de juego o tratamos de crear uno que responda a cierta temática.
Podemos hacer que el personaje sea un gran diplomático o un ignorante que sólo pueda depender de la fuerza bruta.
Lo bueno del sistema de juego es que hay tantas formas de solucionar cualquier problema que se pueda presentar, que es casi imposible crear un personaje que no pueda terminar el juego de alguna manera.
Sin embargo, hay algunos lineamientos que se pueden seguir para hacer que la vida de nuestro personaje sea más sencilla.

DISTRIBUCION DE PUNTOS

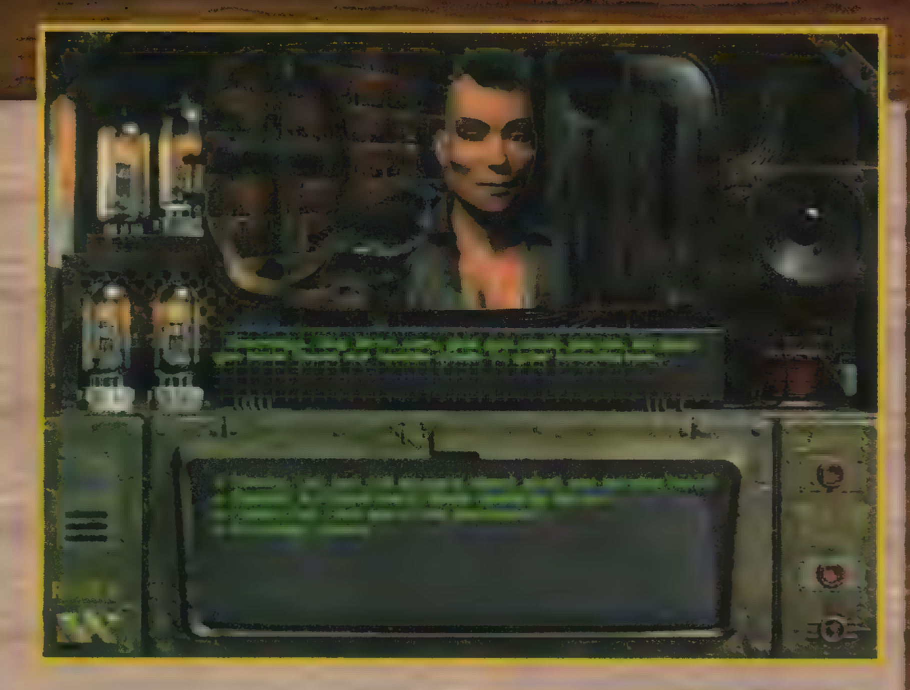
Algunos atributos son más importantes que otros, sobre todo en las primeras etapas.
Normalmente, una buena elección es agregar algunos puntos a Fuerza, Percepción, Inteligencia o Agilidad.
También debemos agregar uno o dos puntos en *Endurance* (algo así como



"aguante") tampoco es mala idea.
Carisma es sólo útil para quienes planeen un personaje hábil con las palabras, pero bajar este atributo a menos de cuatro no es nada recomendable.
Suerte es un atributo que no merece explicación, no vale la pena subirlo mucho en un principio y los jugadores con mayor confianza en sí mismos harán bien en bajarlo en uno o dos puntos para distribuir entre el resto.
Con respecto a la lista de habilidades particulares, todas tienen su grado de importancia aunque sólo algunas son indispensables para poder terminar el juego.
Estas son: *Lockpick* (ganzúas), *Speech* (lenguaje), *Science* (ciencia) y *Repair* (reparar). Por supuesto, también es necesario ser diestro en distintos tipos de armas.
También es posible, aunque no necesario seleccionar dos habilidades adicionales.
Una de las más útiles es *Gifted* ("dotado"), que agrega una bonificación en todas las categorías a cambio de un progreso más lento del



personaje durante el juego.
Si eligen esta característica combínenla con un alto nivel de Inteligencia para contrarrestar este efecto más adelante. Cada una de estas habilidades extra tienen también un lado negativo y no considero que sea demasiado útil elegir alguna otra, a excepción de Fast Shot, que algunos considerarán muy atractiva. En mi caso, para hacer esta solución opté por usar *Gifted* y *Bloody Mess*, que no sirve para nada más que asegurar que todos los enemigos morirán siempre de la forma más sangrienta posible. Eso sí es interesante.



COMPAÑEROS DE AVENTURA.

Durante el desarrollo de Fallout encontrarán múltiples ocasiones de formar equipo con uno o más personajes manejados por la máquina. Esto es de gran ayuda principalmente en los primeras etapas del juego, así que harán bien en tratar de contactarlos lo antes posible.

- TANDI. Está en Shady Sands. En cierto momento será raptada. Es posible rescatarla de los Raiders y luego ella participará de todos los combates hasta que vuelvan a su pueblo, donde los abandonará.
- IAN. Está en Shady Sands. Se unirá al grupo por $100 o si le ofrecen un porcentaje de sus ganancias.
- DOGMEAT. Está en Junktown y, como su nombre lo indica, es un perro. Se convence de unirse al grupo si llevan puesta una campera de cuero (que le recuerda a su antiguo dueño) o si le ofrecen una porción de *Iguana-On-A-Stick*.
- TYCHO. Está en Junktown. Lo encontrarán por la tarde en Skum Pitt. Para convencerlo deberán hablar con él dos veces.
- KATJA. Está en Boneyard, cerca de la entrada a los *Followers*. Se ofrecerá a ir con ustedes apenas le hablen.



Recuerden que ninguno de estos personajes son demasiado habilidosos y serán mucho más útiles cuanto más pronto los tengan a su lado. En los combates cercanos al final del juego serán más que nada una carga y no sobrevivirán demasiado tiempo.

LA HISTORIA.

Fallout tiene dos objetivos principales. El primero es encontrar un chip de agua para Vault 13 teniendo un límite de tiempo para lograrlo. En segundo lugar, es necesario detener la amenaza del ejército mutante, con lo cual se llega al final del juego.
En medio de todo eso hay varias historias intermedias que, si bien no son indispensables para terminar el juego, ayudan a ganar experiencia y nuevas habilidades para el personaje, además de proveer múltiples oportunidades de mejorar su equipamiento.
Tengan presente que no es imprescindible ni mucho menos resolver todas las historias secundarias de Fallout para llegar al final con éxito. En esta nota nos dedicaremos principalmente a seguir el argumento principal y a visitar todos los puntos donde se puede conseguir la información y los objetos más interesantes. Sin embargo, cada





actividad extra en la que se embarquen les otorgará más puntos de experiencia para su personaje, lo cual significa una mejor preparación para los momentos más difíciles cerca del final.

VAULT 13.

Revisen el cuerpo cerca de la entrada y equípense. Maten a las 20 ratas que hay en el área para obtener unos muy útiles 500 puntos de experiencia. Si son heridos por los roedores no es nada malo, ya que también pueden aprovechar para practicar sus habilidades médicas y ganar algunos puntos extra (algo muy importante

sobre todo en los primeros niveles de experiencia).
Hora de salir al exterior por el oeste y dirigirse a Vault 15.

SHADY SANDS.

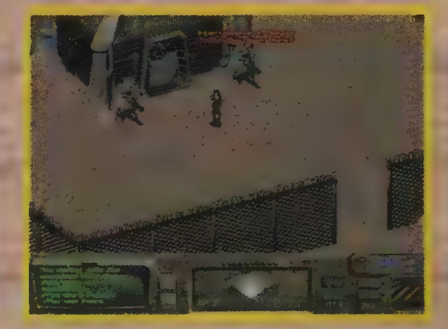
En el camino descubrirán un nuevo círculo en el mapa: el pueblo de Shady Sands. Visítenlo y apenas entren guarden su arma si quieren que alguien les dirija la palabra.
Hablen con Seth, el guardia de la puerta, quién les contará sobre el problema de los Radscorpions y se ofrecerá a llevarlos hasta su cueva. Acepten apenas consideren estar bien equipados.

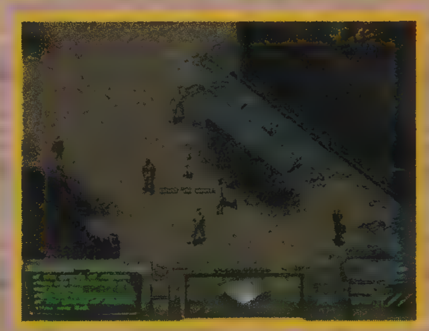
RADSCORPION CAVES.

La cosa es sencilla. Pueden simplemente matar a todos los Radscorpions o pueden sellar la cueva colocando una carga explosiva en la pared debilitada cerca de la entrada. Si eligen hacer esto último, maten al menos uno de los bichos y llévense su cola.

SHADY SANDS.

Seth tiene una soga que van a necesitar. Cámbiensela por cualquier cosa inútil que lleven encima.
Visiten al curandero e intercambien la cola de Radscorpion por un antídoto.
Hablando con el mercader que vive en una casa cerca de la entrada conocerán la ubicación de Junktown y Hub (aparecerán en el mapa de viaje).





VAULT 15.

Entren a la bóveda y usen la soga en el ascensor para poder bajar.
Revisen, maten bichos y recolecten objetos. Lo único que realmente necesitan hacer aquí es ir a la esquina sudeste del nivel 3 para descubrir que será imposible conseguir el chip de agua en este lugar.

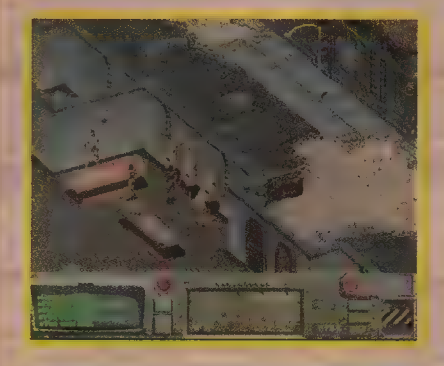
JUNKTOWN.

Encuentren a Killian Darkwater, alcalde de Junktown. Mientras hablen con él alguien tratará de matarlo. Eliminen al asesino y sigan hablando con Killian. El les propondrá obtener la confesión de Gizmo.
Acepten y vayan a ver a Gizmo al casino. Hablen del intento de homicidio y ofrézcanse a hacer el trabajo. Gizmo confesará sus intenciones. Regresen con Killian y entréguenle la cinta con la confesión. Luego acepten participar en la captura del mafioso. Gizmo no se entregará sin pelear, así que deberán matarlo junto con su guardaespaldas.
Pueden obtener otro trabajito hablando con el capitán de la guardia (cerca de la entrada al pueblo), pero no es indispensable.



HUB.

El mercader en Old Town tiene el arma cuerpo a cuerpo más poderosa del juego: el Super Sledge.
Cómprenla si planean tener mucho combate mano a mano.
Hablen con la gente de las caravanas y les contarán que algunos viajeros han estado desapareciendo misteriosamente. También les indicarán las ubicaciones de Necrópolis, Boneyard y Brotherhood of Steel.
Luego hablen con Butch, el líder Far Go Traders, quien les ofrecerá el trabajo de encontrar las caravanas perdidas.
Pregúntenle sobre Death Claw y luego vayan a hablar con Beth, la dueña de la tienda de armas.
Después vayan a hablar con el loco en Old Town, que está en la casa donde vive Harold el mutante. Al principio se negará a ayudar, pero luego de que hablen con Harold los guiará hasta la cueva de Death Claw. Si no pueden matarlo ahora, vuelvan a intentarlo luego de visitar Necrópolis. En la cueva encontrarán un mutante agonizante que les dará un Holodisco.
Muéstrenselo a Butch para obtener algún dinero.



Hablen con el dueño de FLC. Les dirá que si quieren trabajo hablen con Dekker. Vayan al casino y persuadan a Kayne para que los deje pasar. Acepten el encargo de homicidio y luego vayan a contarle lo ocurrido al Sheriff, quien les ofrecerá participar en el arresto. Acepten cuando estén listos y, después de matar a toda la banda, no olviden regresar a la oficina del Sheriff por la recompensa.
En Old Town hay grupo de bandidos que tiene prisionero a un iniciado de Brotherhood of Steel. Mátenlos y liberen al cautivo.
Hablen con los Water Merchants (están al sur). Si ven que andan retrasados pueden comprar un cargamento de agua para Vault 13 y ganar 100 días de tiempo extra. También les contarán que Necrópolis se niega a comprarles agua. Tal vez signifique que tienen el chip de agua que necesitan.
En Hub también pueden conseguir trabajo custodiando las caravanas. Aunque no pagan mucho, es un trabajo fácil que pueden tomar para aumentar su experiencia.

SHADY SANDS.

Seth les dirá que Tandi, la hija del líder del pueblo, ha sido raptada por los Khan. Vayan a hablar con el líder y les pedirá que la rescaten.

RAIDERS.

Vayan directo a Garl, el líder de los Khan. Díganle que vienen por la chica y desafiénlo a pelear mano a mano. Golpeen sus piernas y cuando esté en el piso péguenle en los ojos.
La alternativa es liquidar a toda la banda, algo que podrán hacer sólo si están muy bien armados.
Acompañen a Tandi con su padre y obtengan la recompensa.
Si quieren pueden volver a matar al resto de la banda cuando les parezca.

NECROPOLIS.

Su objetivo aquí es llegar al Watershed a través de las cloacas.
Abajo encontrarán a un pacífico líder mutante. Hablen con el líder y escuchen sus problemas.
Recorriendo las cloacas encontrarán un montón de chatarra (junk) que necesitan. Salgan a la superficie del otro lado para encontrarse con el Watershed, un lugar custodiado por varios Super Mutantes.
Aquí tienen dos opciones: o se escabullen entre ellos (usando Sneak), o directamente liquidan a todo el grupo. En cualquier caso, entren al Watershed y reparen la bomba de agua usando la chatarra.
Desciendan por la alcantarilla que está en la parte sur de ese lugar y encontrarán otro Vault.
Allí abajo encontrarán el chip de agua que tanto necesitaban.
Antes de partir vuelvan a hablar con el mutante amigable, quien les dará unos interesantes libros para ampliar sus conocimientos.

VAULT 13.

Desciendan hasta donde está el líder y entréguenle el chip.
El les pedirá que destruyan la fuente de los mutantes y a su líder máximo.



Brotherhood of Steel.

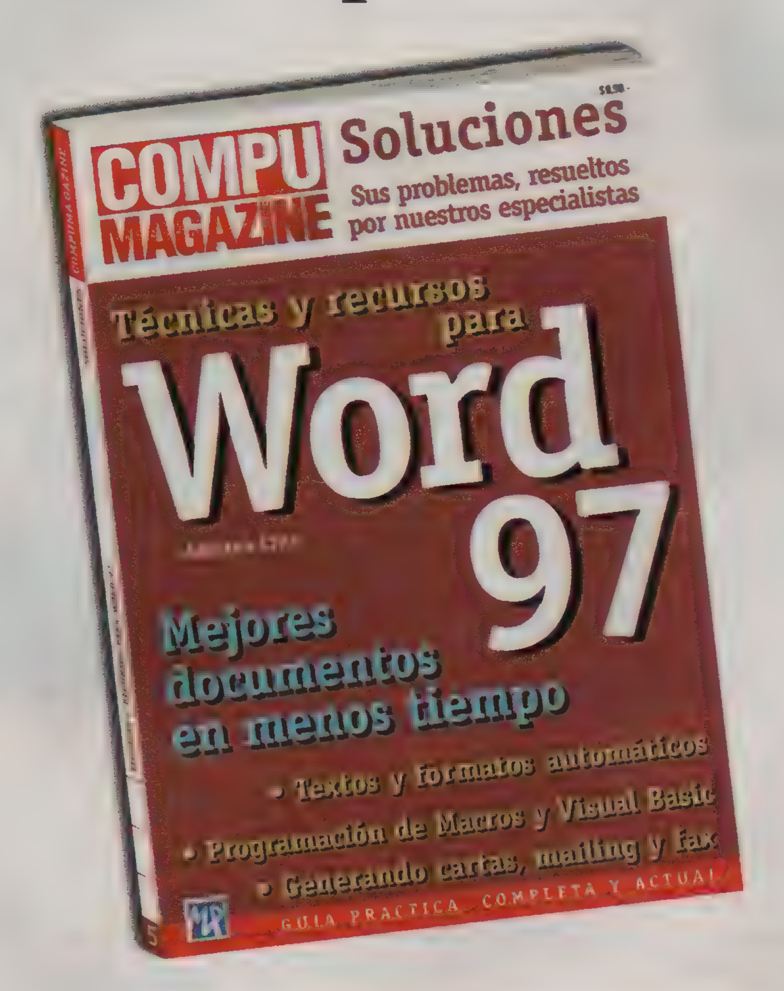
Hablen con los guardias. Uno de ellos les pedirá que traigan algo de la Antigua Orden que en el juego es conocida como The Glow. Acepten el trabajo, aunque antes de ir ahí harán una pequeña escala.

BONEYARD.

Vayan a Adytum y hablen con Zimmerman, el alcalde, quien quiere muerto al líder de los Blades porque cree que mató a su hijo. Vayan hasta el Downtown y hablen con la líder de los Blades. Ella les dará un Holodisco que prueba su inocencia e inculpa a los Regulators. Luego vayan a la biblioteca y hablen con Nicole, la fundadora de Followers of Apocalypse. Ella les pedirá que investiguen los siniestros sucesos de la Catedral y ustedes aceptarán. Ahora vayan hasta la fortaleza de los Gun Runners y hablen con Gabriel. El sólo aceptará ayudarlos cuando hayan acabado con la amenaza de los Death Claw. Vuelvan a la pantalla



Descubra el poder de la palabra...



Documentos formateados automáticamente con aspecto profesional, compilación de mailings desde sus bases de datos totalmente automatizados, sus documentos en Internet con audio y video. Con esta completa guía de trucos, recursos y técnicas para Word podrá aporvechar al máximo el procesador de texto más famoso y difundido del mundo, utilizando todas las herramientas automáticas y personalizadas, abordando los problemas más usuales con soluciones rápidas y efectivas. Consejos expertos y técnicas avanzadas; sus problemas resueltos por nuestros especialistas.

www.compumagazine.com.ar

inmediatamente anterior, maten a los Death Claw que están en la calle y luego bajen al sótano del edificio principal para acabar con la madre de todos los Death Claw. Asegúrense de no dejar ningún huevo sano. Vuelvan a ver a Gabriel y les dará su recompensa. Ahora vuelvan hasta donde Zimmerman y muéstrenle el Holodisco. Los Regulators lo matarán en el acto y no tendrán más remedio que participar en una guerra a gran escala contra ellos. Antes de partir hacia The Glow, asegúrense de tener en su inventario una soga y algunas dosis de Rad-X (pueden conseguirlas en muchos negocios de varios pueblos).

THE GLOW

Deténganse antes de entrar al cuadrante de The Glow y tomen Rad-X hasta que su resistencia a la radiación sea de 100%. Entren y usen la soga en la viga que sobresale del borde del cráter.

Una vez abajo lo único realmente necesario es encontrar el cadáver del Paladín (el que viste Power Armor) y tomar el Holodisco que lleva encima. Está en algún lugar del primer nivel.

Si se sienten valientes pueden explorar los niveles inferiores. No es realmente necesario, pero encontrarán montones de armas y municiones de buena calidad. Eso sí, no es nada sencillo.

BROTHERHOOD OF STEEL.

Los guardias los dejarán pasar. Hablen con el Paladín en la sala de entrenamiento y los recompensará por haber salvado al iniciado en Hub. Les dará varias cosas a elegir, la mejor de las cuales es el Power Armor (Michael se los dará cerca del depósito).

En los niveles inferiores encontrarán una biblioteca donde puedan aumentar algunas de sus habilidades y, mejor aún, una sala de operaciones, donde pueden recibir implantes que mejoren sus estadísticas principales. Si tienen suficiente dinero no dejen pasar esta oportunidad. Si no lo tienen no es mala idea tratar de conseguirlo de cualquier modo.

Finalmente, en el cuarto nivel está el Consejo de Ancianos. Hablen con ellos y les pedirán que revisen el área norte en busca de mutantes. Acepten y salgan.



BONEYARD.

Hablen con Miles acerca de su nuevo Power Armor. El les pedirá que le traigan algunas revistas de química de Hub. Cuando lo hayan hecho, les modificará su armadura para que sea más poderosa. Si ya tienen un rifle de plasma, también pueden llevárselo a Smitty para que le haga la modificación Turbo, obteniendo así el arma más poderosa que se puede conseguir en todo el juego.

MILITARY BASE.

La base no aparece en el mapa, pero podrán encontrarla revisando la zona noroeste del mapa.

Maten a los guardias de la entrada, tomen la tarjeta de seguridad de uno de ellos y entren. La situación es sencilla: disparen a todo lo que se mueva. Pueden pasar a través de los campos de fuerza rojos y pueden usar Repair en las cajas emisoras de los verdes.

En el último nivel encontrarán al Teniente y a Van Haagen. Por supuesto, deberán matar a ambos. Luego, usen Science en la computadora principal para activar la secuencia de autodestrucción y salgan de la base antes que todo vuele en pedazos.



CATHEDRAL.

Encuentren a la mujer que dijo Nicole y díganle "Red Rider". Usa una capa como todos los demás así que deberán buscarla un rato. Ella les contará de la puerta secreta y que sólo Morpheus tiene la llave. Suban las escaleras y prepárense para una dura batalla con él y sus guardaespaldas.

Tomen la llave de su cuerpo, bajen y abran la puerta que lleva al sótano. Allí encontrarán una biblioteca y una pared extraña que parece conducir a un pasaje secreto. Aun cuando no puedan entrar por él, al rato un seguidor del culto abrirá la puerta. Mátenlo y avancen por el pasaje hasta encontrar la entrada a otro Vault.

Usen Sneak y traten de pasar desapercibidos hasta llegar al tercer nivel. En la esquina sudeste encontrarán otra puerta secreta. Usen Lockpick y luego ábranla.

Al final del pasillo se encontrarán frente al Líder de los Super Mutantes. No hay mucho que agregar, dispárenle con todo lo que tengan y usen todas las medicinas que les queden (ya no van a necesitar nada más).

Con el Maestro muerto, se iniciará la secuencia de auto-destrucción del Vault. Escapen a tiempo y disfruten de la memorable secuencia final.

Adrián Del Rossi
Distribuye: Edusoft



EDUSOFT y Eduardo

EMPRESARIO Y VIDEOJUGADOR

Proviene de aquella elite de usuarios de la Commodore 64. Por aquellos años (1983) se le ocurrió comercializar software educativo. A Eduardo Goyhman (38) sólo le quedaba unir los dos mundos y jugar con las palabras. Así fundó Edusoft. Luego, esa fórmula corrió por sus venas transformándolo en un videojugador compulsivo. El resultado: una empresa que distribuye títulos exitosos y que no para de crecer.

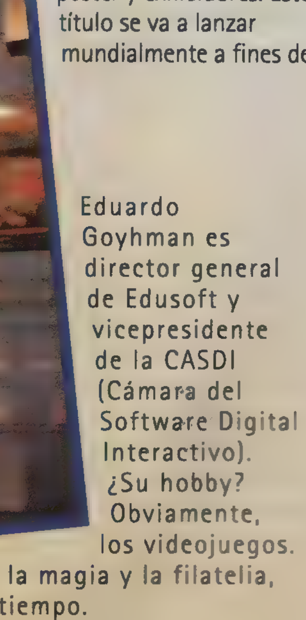
La constancia y los aciertos le permitieron empezar a tomar representaciones de grandes compañías del mundo del software de entretenimiento. Así, en 1995 obtuvo la distribución de un producto que marcó una época y que aún sigue dando de qué hablar: *Duke Nukem 3D* (de Apogee). Este éxito le dio la posibilidad de expandirse.

Come Get Some!

Un poster del célebre "Duke" invita a entrar en la nueva casa de Edusoft (¡de un gusto súper exquisito!). Es que Goyhman mucho le debe al duro blondo que defiende a la Tierra de un ataque de monstruos extraterrestres. "*Duke Nukem* golpeó –recuerda– con una serie de sutilezas como el personaje 'onda Rambo'." Como sucede con las películas, siguió la saga con *Duke Nukem, Life is a Beach* (ambientado en el Caribe, la segunda parte del título es un juego de palabras). En esta saga ambientada en las costas californianas y con tablas de surf, todos los enemigos aparecen en bermudas y camisas hawaianas. "El éxito de *Duke Nukem* fue tan fuerte que va a salir para fin de año *Duke Nukem Forever*, por otra parte, ya está en vista hacer la película protagonizada por Arnold Schwarzenegger.

Unreal, con bombos y platillos

El "hit" de este año será, sin dudas, la llegada de *Unreal*. "Vamos a hacer un lanzamiento muy fuerte –adelanta–. Es un título muy superior al *Quake 2*." Según Goyhman, el juego tiene, en general, una excelente iluminación. Además, presenta la particularidad de que los personajes son muy diferentes; mientras que en *Quake* son todos iguales, pero con diferente ropa, *Unreal* tiene 32 participantes simultáneos. "El producto va a estar en Ciudad Digital para que la gente lo juegue gratis, le vamos a hacer una fiesta impresionante para presentarlo, va a tener un merchandising con gorra, remera, la música original, mouse pad y una presencia muy fuerte en todos los comercios con poster y exhibidores. Este título se va a lanzar mundialmente a fines de



Eduardo Goyhman es director general de Edusoft y vicepresidente de la CASDI (Cámara del Software Digital Interactivo). ¿Su hobby? Obviamente, los videojuegos. En otras épocas, la magia y la filatelia, aunque ahora no les dedique tanto tiempo.

Goyhman

"FULL TIME"

mayo en Atlanta, EE.UU. Acá salimos en simultáneo, a mitad de mes y al mismo precio (costará alrededor de 59 pesos)", anuncia Goyhman.
La historia de Edusoft registra también un producto de Metatools, muy comentado en su momento: el Kai's Power Goo; luego vino el Kai's Photo Soap y para este año lanzarán el Art Dabbler (un programa artístico)
La lista de compañías que Edusoft representa también incluye juegos de compañías como MG Interactive e Interplay (con el Die by the Sword "tiene cortes y decapitaciones, etc., es del estilo *Tomb Raider*, pero con unos gráficos impresionantes").
El catálogo actual de Edusoft incluye 40 títulos.

Sobre gustos...

Considera a los juegos de acción y de estrategia como los preferidos por el mercado local. Entre los juegos que más aceptación tienen en nuestro medio considera a los *shot them up* (estilo Quake, Unreal, Duke Nukem, Doom).
"Después están los estratégicos en tiempo real como el viejo Warcraft y el Command and Conquer."
En general, los arcades cuestan un poco más. "Sacamos el *Oddword*, que no anduvo. No sabemos qué pudo haber pasado, porque el juego es muy divertido."
En otro orden están los simuladores "para los fanáticos". De vuelo, de automóviles, de motos.
Cuesta mucho vender los RPG, de mesa, de ingenio. Las aventuras gráficas, salvo algunas como el clásico *Monkey Island*, en general son un poco más difíciles de vender.
Confiesa que lo aburren las aventuras gráficas en las que hay que resolver juegos de ingenio.

Zona de definiciones

• Acerca del bochonorso *Carmageddon* (producido por Interplay, a través de otra compañía), Eduardo Goyhman afirma de plano: "No puede existir".
Bajo ningún punto de vista avala sumar puntos atropellando gente con un vehículo. Pero rescata los juegos de acción que, aunque violentos, están ambientados en un mundo ficcional o utópico. En Brasil "el juego se vendía normalmente, pero cuando se dijo en qué consistía, se agotó en una semana".
• Cuando salió el *Quake 1* necesitaba mucha máquina para lo que era el mercado. Hoy en día las máquinas fueron más rápidas que los productos. Antes los juegos iban más rápidos que las máquinas; hoy en día se necesita un Pentium 133 MHz.
• "En otras oportunidades, algunos juegos están mal explicados. Es lo que pasó con el *Wolfenstein 3D*. Se había interpretado que eras nazi y tenías que matar judíos. En realidad, eras un agente que entraba a un castillo nazi y había que matar a los nazis."
• Algunos juegos son como las películas clásicas; algún día habrá que verlas. "Un *Quake* o un *Duke Nukem* no puede faltar. Hay otros clásicos que no son tan famosos como el *Incubation*. Es muy innovador. Es una especie de *Quake* con *Xcom*; es un juego de rol pero con acción. Obtuvo el respaldo de todas las revistas norteamericanas. Es muy divertido y está totalmente en castellano. Pero salió con un packaging pobre. Y no se vendió."
• Hay juegos que salen con un packaging espectacular, pero, en realidad, son malos.
De todos modos se venden muy bien por la caja.

NOVEDADES DE EDUSOFT PARA EL 98

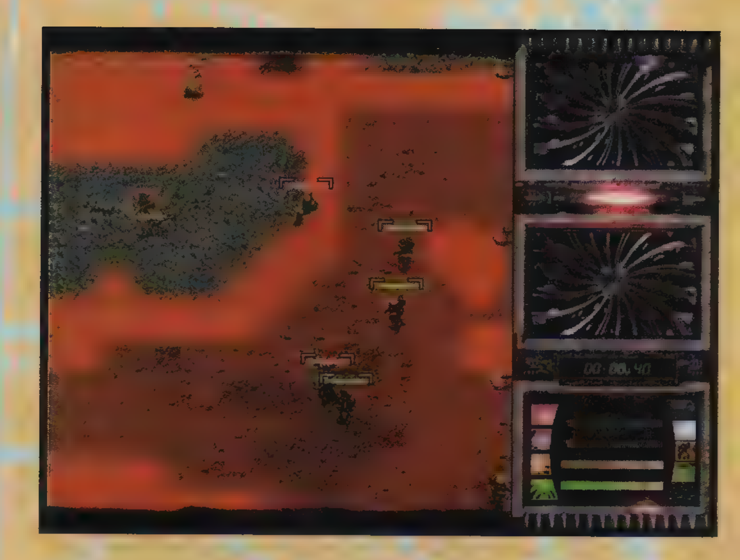
- **Una presentación "Unreal": "Vamos a aprovechar el lanzamiento de *Unreal* para presentar en sociedad a nuestra empresa. Invitaremos a todas las distribuidoras y a los jugadores fanáticos de este género de juegos. Para ello dispondremos de 80 máquinas con las que organizaremos un torneo con premios. Habrá invitados especiales."**
- ***Duke Nukem Forever*: se lanzará en el segundo semestre.**
- **Además: *Mortal Kombat 4*, *La guerra de los mundos*, la continuación de *Oddword* y *Power Boat*, un juego de carreras de lanchas off shore (tiene muy buen nivel y va a salir 49 pesos, aproximadamente).**
- **"Vamos a estar en Comdex. Triplicaremos el espacio que ocupamos del año pasado."**

Cuando el título no es muy conocido, vende por &el packaging.
• "Cuando un juego supera los 59 pesos es difícil venderlo." La idea es editar localmente para evitar los impuestos aduaneros, ahorrar tiempo y dinero.
• "Cada juego es un mundo. Por ejemplo, con un juego de estrategia en tiempo real yo me engancho mucho y hasta que no lo termino, no lo dejo."
• Como integrante de la CASDI (Cámara del Software Digital Interactivo), rescata que en nuestro país, por primera vez, una ley (como la de la propiedad intelectual del software) se termine de tratar y votar en Comisión (al momento de escribir esta nota ya tenía media sanción de Senadores y Diputados). Es decir se decidió, como una medida inusual en la Argentina, terminar de tratarla y votarla en comisión. "Hoy en día, este vacío legal fomenta la piratería, que no paga impuesto y no da trabajo. Y no permite el desarrollo interno."

César Scalerandi

CONQUEST EARTH

de Eidos Interactive



"En el año 1995 la sonda Galileo enviada por la NASA se adentró en la atmósfera del gigante gaseoso Júpiter. Miles de ansiosos científicos en la Tierra esperaban los datos que la cápsula espacial recogía. Se iban a realizar monumentales descubrimientos acerca de aquel planeta que parecía inhabitable..."

Pero los humanos no eran los únicos que estaban maravillados porque habían logrado realizar un gran descubrimiento.

Los científicos de Júpiter se encontraban aún más impresionados por haber hallado un elemento totalmente desconocido para ellos.

La Galileo era la muestra más evidente de existencia de vida alienígena, es decir que al fin confirmaban que no estaban solos en el universo. Con este argumento no muy original comienza este juego y toda la estrategia en tiempo real al mejor estilo Dark Colony o Dark Reign.

Quizas lo mejor que tenga Conquest Earth sean sus gráficos y animaciones en SVGA a más de 65 mil colores, aunque no podemos dejar de lado la diferencia que existe entre el modo de juego humano y el extraterreste; esta característica jamás vista en juegos anteriores lo hace aún más interesante.

Si jugamos para los alienígenas contamos con la posibilidad de obtener dinero para construir nuestras tropas. En cambio, los humanos deben limitarse a utilizar el único dinero con el cual cuentan al comenzar cada misión. El juego consta de 30 misiones para cada bando con la posibilidad de jugar en modo fácil, medio y avanzado. También existe la posibilidad de jugar en modo de campaña para los más experimentados, donde se podrá personalizar mejor y hasta investigar nuevas armas o infanterías. Probablemente, parezca complicada la interfase de manejo a todo aquel que haya jugado alguna vez Command & Conquer o Warcraft II, pero es cuestión de acostumbrarnos y de aprender a utilizar los comandos que utiliza el juego. Para empezar a jugar debemos conocer los modos de defensa y ataque que el juego posee, ya que sin ellos será imposible pasar algunas misiones.

PC puntaje

Gráficos:	8
Dificultad:	7
Adicción:	8
Sonido:	8
Argumento:	6
Animación:	7

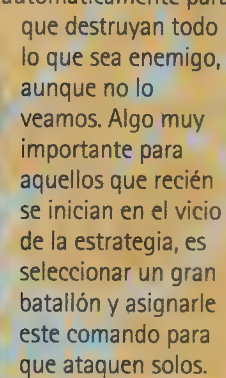
Modos de ataque

Cazador: seleccionamos dicho ícono y luego el blanco. La unidad automáticamente se dirigirá a destruirla aniquilando primero todo lo que se cruce en su camino. Este modo es muy útil con las unidades aéreas tanto terráqueas como alienígenas.

Búsqueda y destrucción: este modo hace que las unidades seleccionadas se dirijan a destruir un blanco específico sin detenerse ante nada, ni siquiera para defenderse.

Modo automático: este comando sólo está disponible en modo fácil. Mueve a nuestras tropas automáticamente para que destruyan todo lo que sea enemigo, aunque no lo veamos. Algo muy importante para aquellos que recién se inician en el vicio de la estrategia, es seleccionar un gran batallón y asignarle este comando para que ataquen solos.





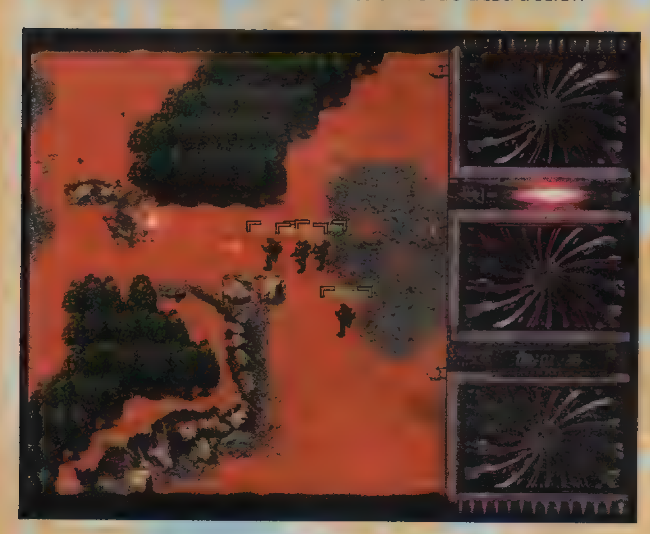
HARD REQUERIDO:
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD-ROM 4X

Modos de defensa:

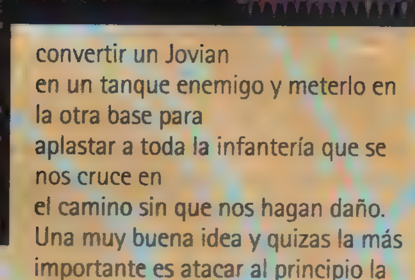
Asistido: un grupo de unidades con este modo irán a defender a cualquiera que sea atacado. Este modo es efectivo para la defensa de la base.
Guardia: las unidades protegen el área en la que se encuentran y atacan a cualquiera que viole el territorio.
Escolta: sirve para escoltar otras tropas. La tropa escoltada será defendida por las que estén en este modo, cosa que es muy útil para salvaguardar alguna unidad específica.

Conociendo nuestras unidades

Los humanos cuentan con una gran variedad de tropas que van desde un simple e inútil soldado con ametralladora hasta un lanzallamas o un lanzamorteros.
Los hombres bazooka sirven contra las torres enemigas y las naves, debido a su gran alcance.
Pero a la hora de destruir soldados enemigos no debemos dudar en utilizar los lanzagranadas que son muy potentes y accesibles.
Los lanzallamas son una excelente arma de destrucción



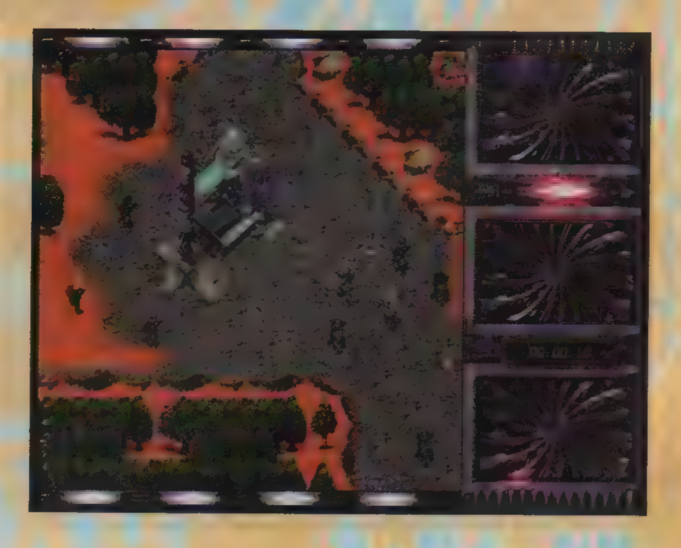
contra estructuras y alienígenas, pero la desventaja es que su combustible se acaba muy rápidamente.
Más adelante podremos construir tanques y vehículos aéreos para fortificar nuestro arsenal.
Los visitantes en cambio, solo pueden construir un individuo, los cuales pueden fusionarse y formar otros soldados o vehículos. Por ejemplo si unimos cinco hombres obtendremos una nave dorada muy destructiva. Otra cosa buena que tienen los extraterrestres es que pueden crear un campo de fuerza alrededor de sus hombres o bien camuflarlos en tropas enemigas. De aquí sale una de las mejores tácticas contra los humanos, que consiste en



convertir un Jovian en un tanque enemigo y meterlo en la otra base para aplastar a toda la infantería que se nos cruce en el camino sin que nos hagan daño. Una muy buena idea y quizas la más importante es atacar al principio la central de energía que abastece toda la base, pues sin ella no funcionarán las torres ni podrán entrenar soldados o tanques. En aquellas misiones en las que el terreno se encuentre cubierto de gases es conveniente plantar purificadores en todos los lugares que necesitemos para despejar. Por las dudas incluimos un truco para aquellos que no tengan la paciencia suficiente para terminar el juego sin saltearse alguna misión.
Estos códigos deben ser tipeados en la pantalla de selección de dificultad, luego de elegir " new mission", y en mayúsculas.

- nivel 5: KICKS BUTT
- nivel 10: TRIFFIDS
- nivel 15: JUPITER
- nivel 20: BIG GREEN MONSTER
- nivel 25: H G WELLS
- nivel 30: TRIPOD

Rafael Vázquez
Juan Manuel Spera



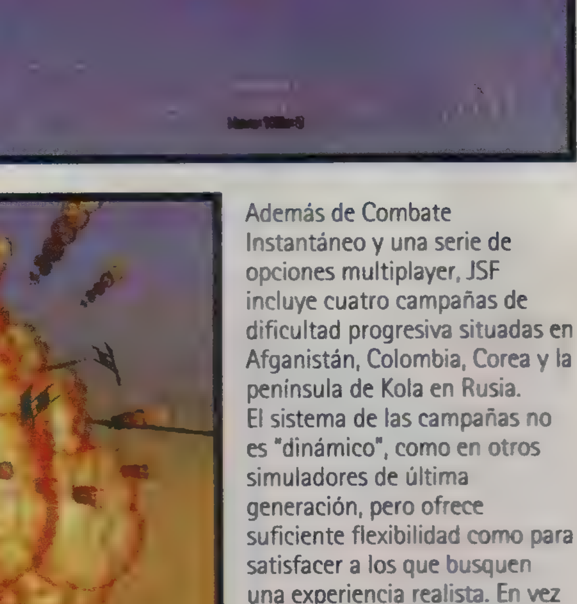


JOINT STRIKE FIGHTER

de Innerloop

HARD REQUERIDO:
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD-ROM 4X
- Placas de video y sonido DirectX 5 compatible
- Windows 95
- Multiplayer: cable serie, módem, red IPX (hasta 8 jugadores, un CD por juego, DirectPlay requerido).

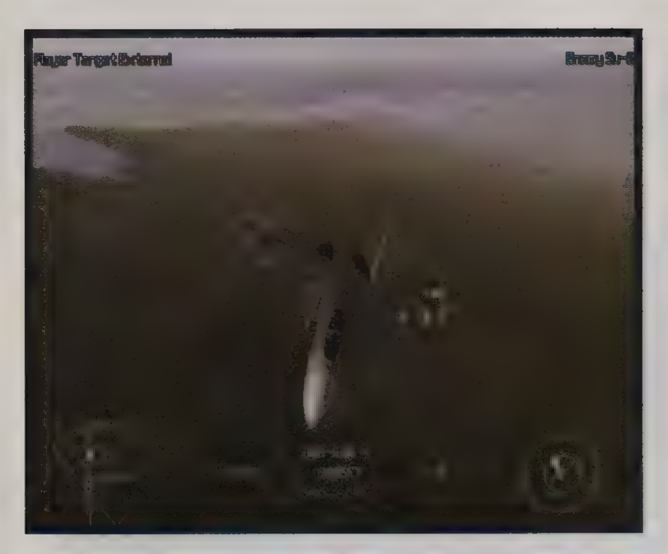
Joint Strike Fighter es el nombre clave del avión que, para el año 2007, deberá reemplazar a los venerables F-16 y AV-8B Harrier 2, ocupando sus posiciones en la Fuerza Aérea, la Marina y el Cuerpo de Marines de los Estados Unidos.
Los resultados de este proyecto aún son inciertos, así que los diseñadores de Innerloop, una empresa noruega, decidieron incluir en el juego los dos modelos que compiten por quedarse con el contrato: el X-32B de McDonnell Douglas/Boeing y el X-35B de Lockheed Martin.
Por supuesto, el avión ganador recibirá un verdadero nombre oficial para cuando entre en producción.
Una vez en el mismo se hace evidente que éste no es un simulador "duro" como el EF2000 o SU-27 Flanker, sino que se trata de un juego orientado a la acción, al estilo de Jetfighter 3.
Algunos instrumentos, como los modos de radar son presentados de una manera simplificada, pero la forma de volar de ambos aviones resultará bastante convincente, tanto para los que quieran acción rápida como para quienes esperen una simulación detallada.
Ambos aviones vuelan de modo muy similar al F-22 y comparten muchas de sus características, como baja detectabilidad, bahía de armamentos interna e impulso vectorial para una mayor maniobrabilidad.





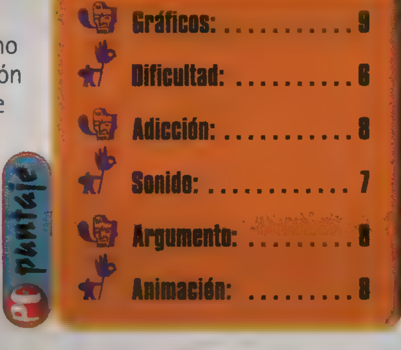
Además de Combate Instantáneo y una serie de opciones multiplayer, JSF incluye cuatro campañas de dificultad progresiva situadas en Afganistán, Colombia, Corea y la península de Kola en Rusia.
El sistema de las campañas no es "dinámico", como en otros simuladores de última generación, pero ofrece suficiente flexibilidad como para satisfacer a los que busquen una experiencia realista. En vez de volar misiones predefinidas, el jugador se encuentra frente a un intuitivo editor de misiones que permite asignar objetivos en todo el frente de batalla, asi como definir las naves de todo el escuadrón, incluyendo F-22 y F-16.
Seguramente la característica que más dará que hablar son los gráficos. Al contrario de la mayoría de los simuladores de estos días, JSF no usa hardware acelerador para la presentación en pantalla, sino que utiliza un sistema diseñado internamente que es capaz de generar terreno en tiempo real y provee un horizonte infinito que evita ver cómo el terreno se va "dibujando", tal como pasa en otros juegos. Este sistema además es bastante rápido, logrando más de 25 cuadros por segundo a 640x480 en una P166.
JSF incluye una opción para tarjetas 3Dfx, pero el juego se ve y funciona exactamente igual que la versión de software (excepto por una "bola de luz" que aparece en la cola de los misiles), o sea que los usuarios de VooDoo no deben esperar grandes mejoras para este juego. Si JSF tiene el éxito





esperado, hay planes para producir dos discos de misiones, uno que agregará la versión para portaaviones que usará la marina y otra de despegue vertical, destinada al cuerpo de marines.
Puede que falte mucho tiempo hasta que alguna de estas máquinas esté en el aire en la realidad, pero JSF es una oportunidad altamente recomendable para que los pilotos de PC empiecen a experimentar ya mismo lo que será el combate aéreo en el siglo XXI.

Distribuye: Microbyte.





En JSF hay un pequeño truco que les permitirá pilotear cualquiera de las naves presentes en el juego, incluyendo los helicópteros. Simplemente vayan a la pantalla de selección de piloto, mantengan presionadas ambas teclas "Control", y hagan clic en el nombre del avión para ir pasando entre todas las posibilidades.
No todos los aviones resultan ventajosos para jugar una campaña, pero igualmente agregan una buena dosis de entretenimiento que vale la pena aprovechar.

LOS RECOMENDADOS DE PC JUEGOS

JEDI KNIGHT:
Mysteries of the Sith
de Lucas Arts [arcade 3D]

DEADLOCK II
de Accolade [estrategia]

BALLS OF STEEL
de GT Interactive [pinball]

STAR WARS REBELLION
de Lucas Arts [estrategia]

ULTIM@TE RACE PRO
de MicroProse [simulador]

STARCRAFT
de Blizzard [estrategia]

LOS MAS ESPERADOS

FINAL FANTASY VII
de Eidos [Arcade 3D]

GRIM FANDANGO
de Lucas Arts [aventura]

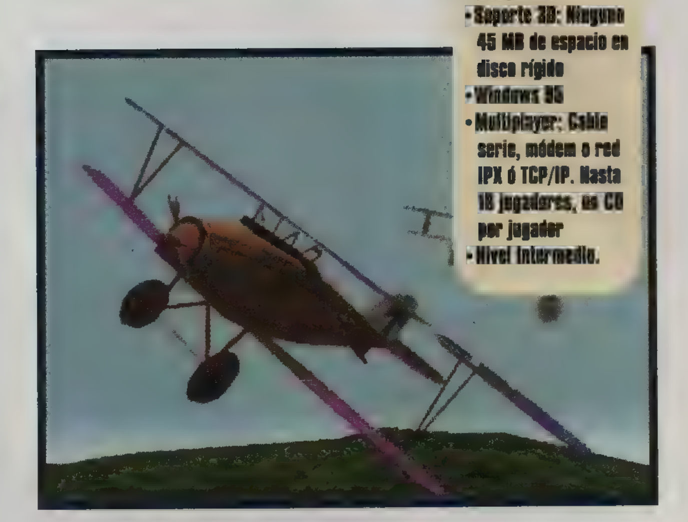
ARMY MEN
de 3DO Company [estrategia]



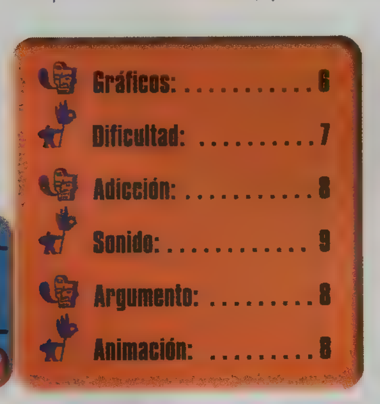
HARD REQUERIDO:
- 16 MB RAM
- CD-ROM 2X
- Placas de video y sonido DirectX 5 compatible.
- Soporte 3D: Ninguno 45 MB de espacio en disco rígido
- Windows 95
- Multiplayer: Cable serie, módem o red IPX ó TCP/IP. Hasta 18 jugadores, un CD por jugador
- Nivel intermedio.

RED BARON 2

De Sierra.



A principios de la década, la publicación del primer Red Baron fue un verdadero evento que elevó el género de la simulación a una altura nunca antes alcanzada en gráficos y realismo. Ahora, la dupla Dynamix / Sierra vuelve a la carga con esta segunda parte para recrear el espíritu de aquel clásico con todos los agregados necesarios para competir con las producciones de la actualidad.
Aunque Red Baron 2 logra su objetivo en más de un sentido, varios aspectos hacen que esta nueva versión no dé de lleno en el blanco.
Apenas se carga el programa, el jugador se encuentra con una cuidada interfase que no sólo permite acceder con facilidad a la gigantesca variedad de opciones, sino que además provee interesantes biografías y datos históricos que incluyen detalladas descripciones de las proezas de los más famosos ases de la aviación. Los modos de vuelo incluyen una opción configurable de "Acción Instantánea", 27 misiones prediseñadas y un muy completo editor de misiones. Por supuesto, la campaña es la parte que despertará más interés y proveerá el mayor entretenimiento a largo plazo. Se pueden elegir entre cuatro bandos (América, Gran Bretaña, Alemania y Francia) y en total hay más de 20 aviones diferentes para volar, lo cual aporta la suficiente variedad como para mantener el interés por mucho tiempo. Cada misión es generada en el momento de acuerdo al estado de la guerra, lo cual alcanza el objetivo de que se pueda volver a jugar la campaña sin encontrarse una y otra vez con las mismas misiones.



Red Baron 2 tiene mucho que ofrecer a los fanáticos del realismo, especialmente cuando se trata de la forma en que el juego calcula los daños. Cuando un avión es impactado se plantean innumerables variantes que van desde alas que se debilitan y secciones que se desprenden, hasta pérdidas de aceite que pueden hacer que el motor se incendie; ésta es una situación bastante interesante cuando se vuela sin paracaídas.
Obviamente, los aviones de la época no tenían un instrumental muy sofisticado y la única forma de saber el estado de la nave es mediante la inspección visual o prestando atención a los inquietantes sonidos que presagian, por ejemplo, que el soporte de un ala está a punto de desprenderse.
Así como hay el juego tiene muchas cosas positivas, incluye también otros tantos aspectos negativos o que al menos necesitan ser mejorados. Lamentablemente, lo que más se destaca es que los aviones son demasiado fáciles de volar, permitiendo realizar maniobras absurdamente complicadas



En síntesis

- **PROS:** Gran ambientación. Buena inteligencia artificial de los pilotos manejados por la máquina. Excelente representación de daños. Una de los más completos generadores de campañas dinámicas vistos en simuladores de cualquier tipo.
- **CONTRAS:** Como este producto fue publicado antes de estar terminado, es que incluye múltiples bugs y esto se soluciona bajando un patch en Internet.
Todavía no soporta aceleración 3D.

Una segunda oportunidad

Ultimamente es cada vez más frecuente ver cómo los juegos salen a la venta antes de estar completamente terminados.
Red Baron 2 no sólo no es la excepción, sino que es uno de los ejemplos más claros de una empresa que decide terminar un juego con los usuarios como testigos. Ya está disponible un patch beta en el sitio de Dynamix (ftp://ftp.dynamix.com/RedBaronII) que arregla los problemas más graves, como los de los juegos terminando sin motivo, los aviadores resucitados y las campañas bloqueadas.
Para cuando lean esta nota, también debería estar disponible un nuevo patch que recalibra los parámetros de vuelo de los aviones y ajusta el realismo, sobre todo en cuanto a la efectividad del fuego antiaéreo.
Finalmente, para fines de junio se promete una versión "definitiva" del patch (que Sierra ha bautizado el "Super Patch") que incorporará todas las mejoras previas más soporte para placas aceleradoras vía Direct3D.
Para ese momento, tal vez Red Baron 2 ya se haya convertido en el simulador que todos estaban esperando. Mientras tanto, aprovechen sus visitas al sitio web de Sierra para dejar algunos mensajes acerca de lo que piensan de todo el asunto.

para la época con un riesgo mínimo. Esto se hace notar no sólo porque las misiones pueden terminar resultando demasiado fáciles, sino porque hace que todo el juego termine pareciendo poco creíble cuando se lo compara con otros simuladores que pueden adquirirse en estos días.
Otros problemas con los que el jugador puede encontrarse incluye salidas inesperadas del programa, bloqueos de la campaña y distintas anomalías en el desarrollo de las

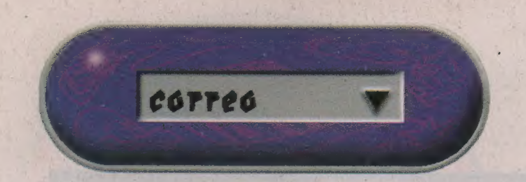


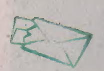




misiones, como ciertos enemigos que se niegan a despegar y artillería antiaérea excesivamente certera. Todos estos problemas han sido admitidos públicamente por la gente de Sierra, quienes aseguran estar trabajando sin pausa para solucionarlos lo antes posible (ver recuadro).
Gráficamente, Red Baron 2 presenta una extraña combinación de hermoso y horrible. Por un lado, el terreno y los aviones tienen un adecuado nivel de detalle y se mueven con suficiente fluidez aún en máquinas no muy veloces. Por otra parte, el juego no soporta ningún tipo de aceleración 3D, lo cual hace que se vea bastante pobre cuando se lo compara con los simuladores de la competencia (especialmente Flying Corps).
Red Baron 2 es un producto que se balancea entre el éxito y el fracaso. Tiene incontables elementos para convertirse en un clásico, pero gran parte de ellos no funcionarán completamente, o en absoluto, hasta que Sierra haga disponible en su sitio web las mejoras necesarias a través del llamado "Super Patch". En su estado actual, el juego es igualmente muy prometedor y disfrutable, siempre y cuando se tengan en cuenta sus actuales limitaciones.

Distribuye: CDMarket.



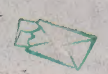


MARCELO VIDALES
DE BUENOS AIRES

Hola ídolos !!, tengo 11 años. Es la primera vez que les escribo y es para saber si me pueden dar una ayuda en el juego Tomb Raider II. Les cuento: es en la parte que se llama Offshore Ring, en la cual hay un hidroavión gigante y hay dos guardias, uno con un machete y otro con una ametralladora. El problema es que no tengo ningún arma para enfrentarlos. ¿ Hay algún arma escondida? De ser así, ¿cómo hago para obtenerla?.
Bueno, era eso nada más; espero que me contesten pronto así puedo continuar con el juego, ya que está ¡genial!
La revista esta bárbara, pero la PCJuegos tendría que tener más páginas y alguna sección con trucos como antes.
Saludos a todos !!!!!!



PC JUEGOS:
Próximamente sacaremos a la venta el libro con las soluciones completas, trucos y pistas que te ayudarán a terminar el Tomb Raider II o a pasar las partes que te son más difíciles.
En cuanto a la sección de trucos que mencionás, en todos los números tratamos de darle a ustedes los lectores, las ayudas para los juegos más nuevos; es decir que la sección trucos está entre nuestras páginas. Por otra parte estamos haciendo todo lo necesario para aumentar el número de páginas.

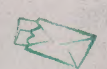


ADOLFO FENDRIK
DE CIUDAD EVITA

Señores PC Juegos:
Para iniciar el diálogo, le comento que en nuestro último viaje a Miami, adquirí entre otras cosas un juego que me recomendaron efusivamente: RIVEN – The sequel to Myst.
Lo estamos jugando, es hermoso y apasionante. Pero como a veces (las más) nos quedamos trabados, la pregunta es:
¿Existe alguna publicación sobre este juego y sus pistas?
Cierto es que lo apasionante consiste en descubrirlo todo paso a paso; pero a veces la paciencia y la intuición se saturan y uno tiene ganas de avanzar...!
Les ruego me contesten, ¡cualquier información será bienvenida!
Podrían indicarme dónde conseguir el Myst, pensamos en comprarlo. También esperamos sus recomendaciones sobre más juegos interactivos de este nivel. Por ahora he visto en el número 84 información del juego, pero nada más. Agradecido de antemano lo saluda atentamente.



PC JUEGOS:
Estimado lector, lamentablemente no tenemos noticias todavía sobre alguna publicación que trate sobre este producto, el cual es bastante nuevo en nuestro mercado y por este motivo aún no hemos podido investigarlo a fondo; pero en cuanto tengamos las soluciones las publicaremos en alguna de nuestras ediciones. En cuanto al Myst, al contrario de Riven ya tiene algún tiempo y por esta razón no podríamos decirle con seguridad quién lo tiene en existencia en este momento, por lo tanto le decimos que se arme de paciencia y consulte entre nuestros anunciantes para poder ubicarlo.
Con respecto a las aventuras interactivas de este tipo se encuentra la serie de Zork; aunque le será más sencillo conseguir los dos últimos; éstos son: Zork Grand Inquisitor y Zork Némesis.
Esperamos que le hayamos sido de utilidad.

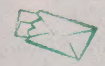


ANGEL ENRIQUE GAMBERO
DE BUENOS AIRES

Necesito que me digan cómo solucionar un problema con el CD "Dark Rage"; el problema lo tengo después de la instalación. Hasta allí todo va bien, pero el problema lo tengo para ejecutarlo. Saludo a ustedes muy atentamente.



PC JUEGOS:
Necesitaríamos más datos como para poder ayudarte con este problema; por ejemplo, cuál es el problema en sí, configuración de tu PC, etc. Generalmente los problemas que han tenido estos juegos fueron debido a algunos procesadores CYRIX, algunas placas de sonido SoundBlaster de 32 bits o compatibles.
Aunque la mayoría de las veces se ha debido a la falta de memoria base, por lo cual es conveniente cargar la menor cantidad posible de programas residentes. De todas maneras, esto está muy bien explicado en el manual que acompaña al juego.



MARCELO LOPRESTI
DE BUENOS AIRES

Estimada Redacción:
Me comunico con Uds. porque siempre compro las revistas Pc Users y COMPUMAGAZINE y los libros pero por primera vez compre el jueguito Larry7, y me gustaría que me ayuden un poquito sobre cómo instalarlo y empezar a jugarlo, y si la versión es sólo en inglés y si es una demo o es el juego completo.
Muchas Gracias.



PC JUEGOS:
En realidad no sabemos si te estás refiriendo al juego completo Larry 7 o al libro de soluciones.
Si te referís al CD que acompaña el libro N° 23, se trata de una demo y no del programa completo; la misma está en inglés.
En el menú de presentación del CD, si buscás en el botón de instalación te explicará cómo instarlo, ya que podés instalarlo desde allí o en el caso de tener algún inconveniente te explicará cómo solucionarlo.

Guerra completa de helicópteros

Jane's®
COMBAT SIMULATIONS

LONGBOW 2

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Servicio de atención al usuario:
Tel.: 553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar





Paz Soldán 4975 - (1427) - Buenos Aires
Tel.: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar

Precio sugerido al público $ 69









PARANA 504 - CAPITAL



el ojo comunicación audiovisual



DOG DAY **LUCAS ARTS ARCHIVES III** **TETRIS FEVER** **LINUX ULTIMA VERSION**



EASY TRANSLATOR **ENGLISH NOW!** **SUPER CLIPARTS** **BUG! GARFIELD**

Importa y distribuye



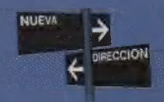
cdmundo@overnet.com.ar



Financiación
HASTA EN 12 CUOTAS CON TARJETA DE CREDITO



773-6686
COMPRE FACILMENTE SIN SALIR DE SU CASA



Ventas por Mayor
AREVALO 1462 Dto. "C" CAPITAL FEDERAL (1414)
TEL/FAX 773-6686

Adquiera también estos productos en las sucursales de



CD Mundo comercializa únicamente CD-ROM's originales, no confíe en copias piratas

Ventas por Menor
PARAGUAY 747 CAPITAL FEDERAL
TEL 315-8838/70 FAX 311-8827